laiyin扫描制作

电子游戏广场



18

NEWTYPE

新疆青少年出版社
新疆克孜勒苏柯尔克孜文出版社



DC第一个网络RPG

机种:DC　厂商:HUDSON　类型:网络RPG
媒体:GD－ROM　发售日:2000年夏

这款游戏在系统设定上多少可以看到《DIABLO》的影子，但是在人物和画面上却完全是日式的风格。

魔术师

物理攻击力和体力薄弱，但魔法力十分强大。可使用所有魔法，而且咏唱速度快。在NETWORK游戏中守卫同伴，提供强力的魔法支持。

骑士

头脑灵活，可装备几乎所有的装备品。物理攻击强悍，但魔法攻击弱，可使用的魔法等级低。作为队伍中活前线的职业。

忍者

在全部职业中是动作最快的，以高命中率和回避率弥补防御力不足的缺点。需要技巧的职业，可使用忍术遁形和捆绑敌人，另外还能用手里剑远距离攻击。

武术家

以强壮的肉体作为攻击和防卫的武器。与他人相比强大的生命力和HP，但不能配备重装备。武术优秀，单按攻击键就可以实现连续攻击。

PERSONA 2 罚

ペルソナ2 罰 ETERNAL PUNISHMENT

“罪”的续篇“罚”。组成的两个世界和命运齿轮开始转动，其中的主角们为追求自身记忆而交错在未知的谜之中。

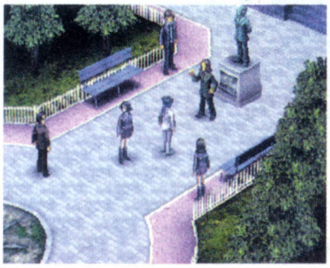


在本作中达哉成了一名『危险少年』

机种：PS	类型：RPG	厂商：ATLUS
媒体：CD－ROM	发售日：2000 年 6 月	

与前作“Persona2 罪”相联系，包含未知之谜的新故事“Persona 罚”。本作主人公是前作的女主角的天野舞耶。本次公开连系两个故事的序盘画面。现在向大家介绍这个系列特有的“传言”系统，具有个性的令人怀念的主角和新 Persona。

“七姐妹学园”在游戏中仍会出现！





操纵各种 PERSONA 进行战斗！！

与前作紧密相连的故事



▲达哉来到一处让人熟悉的地方。

杂志记者舞耶为取材连续猎奇杀人案的材料偶然被一个叫“JOKER”的袭击。营救她的是前作的主人公周防达哉。他对舞耶说“全都忘了吧”就悄然而去……就这样，本作与前作相同的人物登场，展开了多元宇宙的故事……



▼在一处先进的电脑机房内，荣吉与舞耶感到了某人的存在。



◀本作中周防达哉不再是故事的主角，取而代之的是前作中的女主角天野舞耶。

七姐妹学园的教室里





▲舞耶开始调查有关七姐妹学园的传闻，并得知了达哉的存在。

▶舞耶与达哉之间好像有着奇妙的关系。

到底是谁呢？



再次引起人们注意的传闻事件！





传闻系统 POWER UP

“Persona2”的特有系统“传言系统”是指利用人间流行的遥言变成现实的现象对游戏中的种种东西施加影响。在本作中比上次的影响力增强，甚至可以左右游戏的进程，如果想要灵活使用它，前提是必须尽可能多的收集“传闻”。

传闻事件所涉及的角色相当多



▲七姐妹学园新闻部的上田知香兴趣是收集有趣的传闻资料，从她那里可以打听出许多秘密的情报。



◄▼这两个人是活跃在前作中提供传闻消息的角色，本次他们依然是重要消息的提供者。



▲经常与城市内的人会话，可以打听出知道传闻的人，这种角色在珠间留市有很多。





恶魔画师—金子一马所描绘的新

令人怀念的主角再次登场

不仅是与前作，本作“Persona2 罚”还与“女神异闻录 Persona”的舞台和年代相连，因此那时活跃的主角也会登场本作，这次我们介绍的南条圭和桐岛英理子也是其中之一，并且在本作中他们的 Persona 有了新的描绘，请大家关注。

南条圭

初期 PERSONA:

桐岛英理子

初期 PERSONA:



►日本少数几个联合企业之一的南条集团的御曹司，总是穿着自行车服。在高中生通过玩 PERSONA 游戏而具有了 PERSONA 能力。

▲惹人喜爱的女大学生，昵称埃丽。作为模特活跃中。在过去发生的某一事件使她的使用 PERSONA 能力被唤醒，对超自然领域的知识博杂。









葛叶侦探事务所



▲在葛叶侦探事务所内会得到许多调查传闻的委托。

想将遥言变为现实，必须将手中的“传言”向其他人浸透，这时就要请“葛叶侦探事务所”帮忙了。所长是轰侦探，还有打工的たまき。本来是家普通的探侦事务所，但在故事中途因某些原因而被拜托做传播“传言”的工作。玩家在“传言”收集到“传言”后选择有利的到葛叶事务所传播，这样这些遥言就会变为现实，当然你得交纳一定的费用。

提供传闻的人是游戏中最重的角色



▲事务所内的轰所长和他的属下都是有相当能力的侦探。

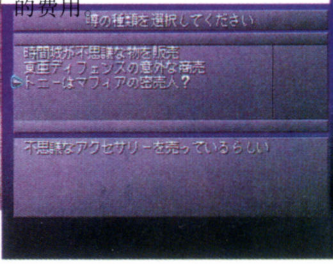
帮助侦探所的人调查事件

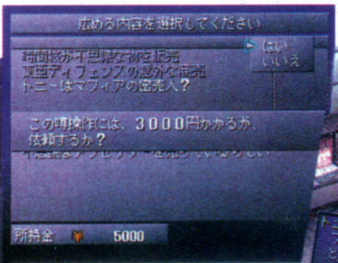


▲侦探所内轰所长的助手，她是珠间留市的女大学生。



▲传闻不但包括奇怪的事件，还包括珍贵物品的出售。







▲要打听传闻必须支出一定的费用，数额的大小根据传闻的项目而变化。

PERSONA 将陆续在作品中出现!!



◀英理子的对白中会出现许多英语，从语气中可以看出她是个明朗快活的女孩。



►本作中召唤魔法依然是塔罗牌的 PERSONA 形式，牌的种类比起前作增加了很多。









◀▼几位主角色所拥有的专用 PERSONA 是游戏初期主要的攻击手段。



◀在战斗中英理子的 PERSONA 的属性是风。



◀本作中合体魔法的画面效果得到了很大的强化。

众多新 Persona 登场!

在南条和桐岛原有 Persona 基础上，本作新加了很多新 Persona。当然，几个可发动 Persona 的魔法可以合成另外的合体魔法，随着新 Persona 的大量出现，这种合体魔法也会越来越多。



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SONS OF LIBERTY™

メタルギア ソリッド 2 サンズ オブ リバティ

燃烧战车 2



机种：PS2　厂商：KONAMI　类型：AVG
媒体：CD－ROM　发售日：未定

这是"METAL GEAR SOLED 2"的画面照片！！

和以前的动作游戏不同，"Metal Gear"系列的特征是"尽量不被敌人发现而侵入"。本回介绍系列的最新作"Metal Gear Solid 2 Sons of liberty"！平台移植到PS2上后这个"小岛世界"将会迸发怎样的魅力呢？

全部要素大幅进化！



▶由多边形演算的优秀画面，真是可以乱真呀！



永远的主人公

Snake

▶◀精明而强悍的特种部队成员，再次面对那危险的任务，能全身而退吗？



◀在夜雨中进行激烈的枪战，从画面中都可以感到阵阵寒意。

构筑能感到空气存在的逼真世界！

从面画照片可推测很多因素

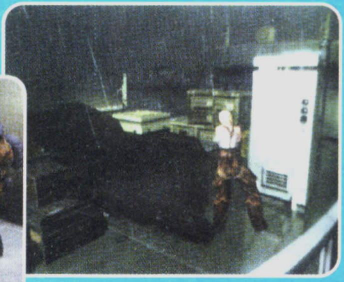
这次能够从KONAMI拿到的只有画面照片和设定画，很遗憾没能得到有关故事情节和系统的情报。不过通过这些画面照片和设定画也可以大致推测"Metal Gear Solid 2"的方向性吧，究竟这次的新作会有些什么新变化呢？



▲多彩的射击视点依然被保留了，而且还可切换至主观视角。

▼昏暗的灯光下，可以清楚看到哨兵的搜索范围。





▲右方的女性是与主人公对立的角色之一。

利用地形高低差采取行动




▲▶这次的潜入因为平台属于 PS2 所以引入了高低差的概念，这样更为真实的设定让军事迷们可以更加投入的进行本作了!

可以翻过围栏和爬上爬下?

与立体地形相配合，Snake 的行动也追加了很多新要素。从照片中可以确认爬下墙壁和翻越围栏的新动作，当然还有不少新动作是我们现在所不能看到的。






▲跨跃栏杆顺利成功!

紧张、恐怖的偷窥!?

本作依然保留了贴紧墙壁隐藏并观察四周情况的“Behind Mode”，不过新作在 Behind Mode 中又加入了“偷窥”，可能顺利观察到四周状况?!



新作的“METAL GEAR”?



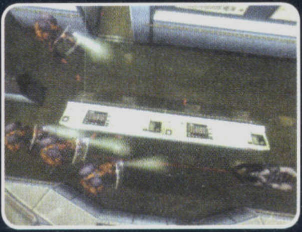
本回的“Metal Gear”利用多曲线形成流畅的形象。但有几个不同的设定画，难道是变形吗?

多个敌人同行进攻?

本次拿到最有冲击力的画面照片是右图。与前作不同，这次增加了多个敌人小组同时行动的情况，硬攻必死!



▼双方处于对峙阶段，谁都不愿首先开枪，仿佛主人公在这时依然采用普通攻击方式。




▲敌方手持轻型防弹盾牌，这样主人公究竟要采取什么样的行动才能脱离危机呢?

刺激惊险的战斗场面!

基本上是躲开敌人的视线侵入，但也有惊险的爆炸和激烈的战斗场面，以下公布的三张画面就是在基地爆炸的一瞬间……






“METAL GEAR SOLID”系列的惊人数字

5600000 套

在全世界广受好评的“SOLED”、“INTEGRAL”(日本国内)、“VR”(海外)的销售总量达到 560 万份!(KONAMI 调查)。

最速特报

生化危机系列最新作情报公开!







BIOHAZARD 0

バイオハザード 0(ゼロ)

BIOHAZARD 0

机种:N64 厂商:CAPCOM 类型:AVG
媒体:卡带 发售日:未定

"BIOHAZARD 0"最新画面照片介绍!!

本刊以前曾经介绍过本作,从当时的资料来看:①主人公是蕾贝卡和比利两人。②两人为同伴,通过切换两人角色前进。③伙伴间可以交换道具。④道具箱放置地面可能。

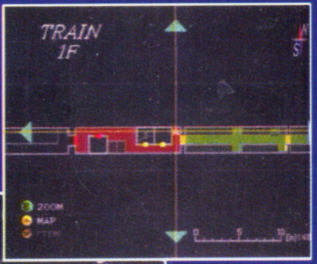
本回的介绍中添加的情报有:地图画面、比利的行动画面以及蕾贝卡的最新画面和部分的游戏过程以及游戏中出现的画面介绍。

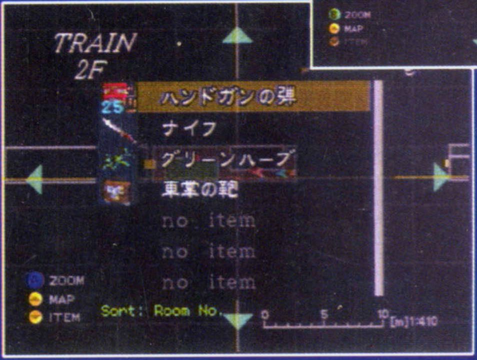
更加便利的地图画面

上回介绍"0"中的道具可以放置在地面上。不过令人担心的是"在什么地方放置,还有放置了什么东西?"其实这种担心现在来看是属于多余的,通过查看地图可以清楚了解道具的位置情况。



▲在火车的墙壁上可以明确地发现一张白色的纸张。





这就是道具所在地的介绍!

与蕾贝卡有关的画面及照片介绍!



来自R.P.D.的化学天才





◀在火车内部可以快速的奔跑。



▶惨剧发生之后可以看到四处的鲜血。

◀火车的内部竟然有许多独立的房间。

▼乘务员的尸体上有什么?





▲依然是独立的房间,右侧的台柜上有光线发出。

在列车上发生的悲剧……

值得信赖的伙伴？比利·科恩



偶然相遇与蕾贝卡成为同伴的比利……

对蕾贝卡来说比利是个值得信赖的伙伴？可是比利曾是一个被怀疑杀害23个人而被捕的在逃者……那么这个可以熟练使用重火器的人究竟是……



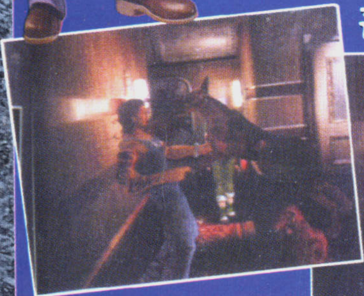


▲一个曾经属于美国海军陆战队的男士为何成为了囚犯。



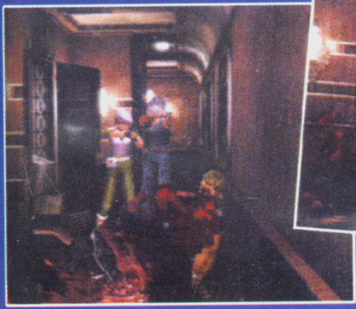
解救蕾贝卡是出于比利的真心吗？

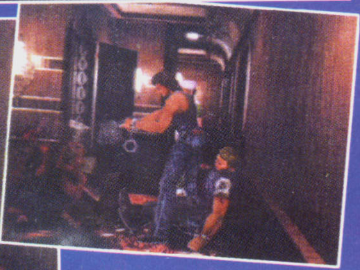
丧尸犬的连续攻击





▲▶依然是快速且凶狠的进攻，让人难以琢磨。



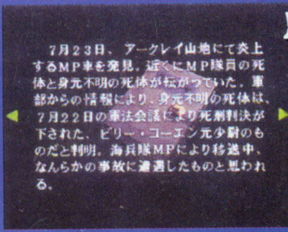


◀▲首次出现这样的画面，两个能共同作战吗？

N64版"BIOHAZARD 2" Ex-File中有关比利的记述！？

在N64版"2"中，作为原始要素的故事中的剧情记载有"Ex-File"的追加。这个文件中有关于比利的记述，"Ex-File"文件所在地点是S.T.A.R.S办公室蕾贝卡的桌上，内容概括说就是……"比利·科恩少佐的尸体被发现。但第二天尸体失踪，估计可能僵尸化，因此尸体的保存将十分困难，建议调查保留……"

比利真的死去了吗？



▲当然这也可能是蕾贝卡为了放走比利而……



▶非常有趣的视点，上方的俯视对于把握地形可以说很重要。

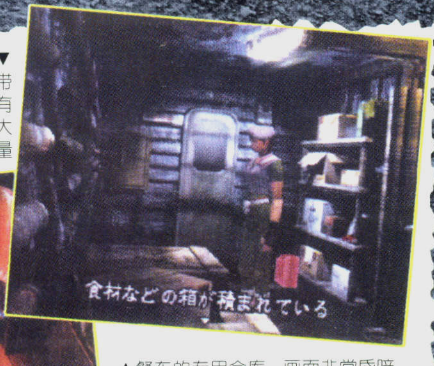


▼带有大量艺术品的个人房间。





▲从画面上看，属于事件中。



▲餐车的专用仓库，画面非常昏暗，但可以发现在后方的架子上有许多可利用的装备。

"BIO"系列的惊人数字

471亿3400万日元

在PS、SS、DC、N64、PC等众多平台展开的"BIO"系列，在日本国内发售的版本有12种之多，经过统计，在日本国内的系列销售总额达471亿3400万日元。(CAPCOM调查)

METAL MAX
WILD EYES
最强装甲





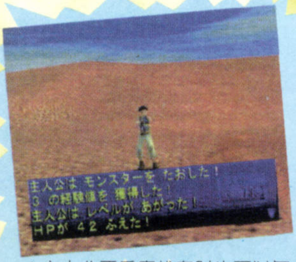
机种:DC	类型:RPG	厂商:ASCⅡ
媒体:GD-ROM	发售日:2000年夏	

名作RPG"Metal Max"DC登场。可体会赚取赏金和驾驶更新战车的双重乐趣。

在荒废的近未来世界驱使最强的战车!

"METAL MAX"曾经在FC和SFC上出现过,得到强烈好评。在近未来舞台驾驶赛车,狩猎怪兽,十分有趣。有赚到的赏金按自己和喜好升级战车的乐趣也是很多玩家所痴迷的吧!现在"METAL MAX"的最新作终于登场了!游戏界面,角色描绘和作曲质量都比前作有明显提高,这种强大的功能在DC版中很好体现。这次将主人公能够拿到的个性战车和序盘故事的展开做一介绍。

锻炼角色的徒手作战能力



▲主人公不乘座战车时也可以与敌战斗。

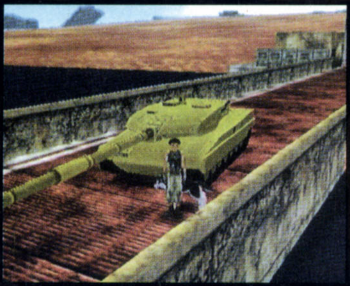
锻炼角色的驾车作战能力

▼乘上战车后角色可以获得更多的攻击方式。



众多战车等待狩猎怪兽!

在冒险途中可得到各种战车。在本作品可能有十种以上的战车登场!?并且从外部悬挂武器以及车内部的细小装备都可以更新。是更加注重攻击力还是耐久力任由玩家选择。用拿到的赏金购买更强装备,配建自己的最强战车吧!







▲装备有更高攻击力的武器是乘车战的要点。







吉普战车





▲难道说连警车也可以被改造吗?

战斗警车

包含前作中的熟悉要素!



狩猎"赏金者"!

如果击倒赏金首的话可以得到巨额的奖金!等待玩家的将是凶狠可怕的巨兽的挑战!

收集道具的乐趣

本作会有一些用法怪异不知所云的道具,但收集本身十分有趣,体现了作品独特的世界观和风格。



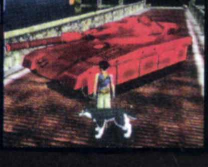


自动售货机轮盘赌!

在自动售货机中设有轮盘赌,如果中的话会有奖品,将会得到什么样的奖品呢?也许是稀有的道具?!

犬

游戏中有各种犬登场,本作品也身负武器大活跃中。有通过智能手术而具备智慧的大型犬,也有对主人十分忠心的忠诚犬……



主人公的旅行！序盘故事的初次公开！

故事的舞台是被大破坏而文明灭亡的近未来时期。残留的人类在四周徘徊的怪兽和暴走集团“蓝格”的威胁中过着心惊肉跳的黑暗日子。主人公自己的村庄也曾遭到袭击，被强迫到海边的工业遗迹作着高强度的工作。有一天，主人公和朋友一起商量进行从遗迹逃脱的计划。在行动之际却被敌人发现。主人公被投入大海，失去意识的主人公漂到凯待洛比斯城被少女萨奇发现而获救，在这个城市开始了怪兽狩猎者的新人生。为了与“蓝格”决战，为了再次与莱恩相会……

▶带着自己的爱犬在荒废的大地上行走的主人公，他能够与玲相会吗？



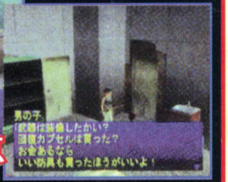
1 凯特洛比斯

这里是主人公为成为一流猎手的休养根据地。在有自卫团守卫的这座城市里可以买到各种道具准备好装备出发吧……

◀▼主角以最强猎手为目标开始了旅行。



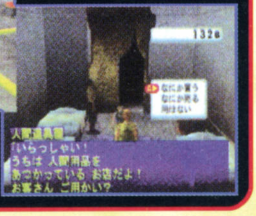
旅行的出发点



整理必要的装备





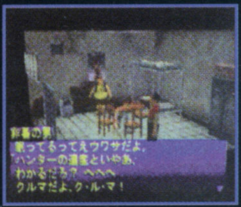


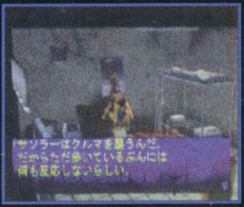
确认自己的目的

2 被封锁的铁桥

在凯特洛比斯东北有一座被封锁的铁桥在这个铁桥可以收集到很多关于冒险的有用情报。







3 卓布茵

从铁桥沿道路南下将到达卓布茵，在这个废墟的地下有一个叫布夏米的男人和汽车。而且你可以发现一个带有轮盘赌的自动售货机。



4 下水道

从卓布茵地下相通的下水道可以到达怪兽的巢穴，小心前进。击倒喷火的怪兽“汽油鳄鱼”后可得到送水管深处隐藏的汽车。







拿到汽车以后？……

拿到汽车后要开始升级战斗力，积极探索各处场所吧。拿到汽车后第一个狩猎的目标是赏金首“萨索拉”，它有一个绰号叫“战车杀手”，专爱袭击乘车的人类。强化你的装甲，装备武器击败它吧。

这样主人公就踏出了狩猎人生的第一步，在这后的时间里还会得到很多的战车，但是也不是说只要强化装备就OK，也要根据每辆车的特性进行选择，这才是通向一流猎手的捷径。

用强大的武器将敌人打败





▲▶敌人的杂兵可以用战车的机炮一次将他们消灭。

与敌BOSS对决







▲◀这个像毒蝎的家伙是序盘中比较难对付的敌人。



▲迷你游戏也会在本作中登场，上面是“BLACK JACK”。








所谓空贼是指驾船袭击对手的空中的海盗

永恒之仙境

ETERNAL ARCADIA™
エターナル アルカディア

机种:PS	类型:SLG	厂商:BANDAI
媒体:CD－ROM	发售日:6月29日	

乘船自由回翔于空中，为满足自己的好奇心展开冒险的RPG游戏“永恒之仙境”。这次将公布的空中炮战的“炮击战”模式介绍给大家。此模式是指驾乘主人公巴伊斯的船进行的战斗方式，玩家驾船与和所属巴伊斯的达因一家为敌的巴鲁帝国军的战船及巨大怪物的空中为舞台展开激战。可体验到一船战斗中无法体会的强力压迫感!

炮击战之一 是谁?

炮击战中根据组员人数决定“谁在什么时候采取什么行动。”首先决定船上主角每轮所操炮位。要考虑到主角的特战和炮的性能来做决定。





◄▲直径大约50英寸的飞艇主炮在攻击时最好选择射击能力的人员，这就是对角色特征的考虑。



击沉敌人的巴鲁亚舰!!

►在敌舰受到炮击的一瞬间，画面上会产生相当的迫力感。

关于大炮

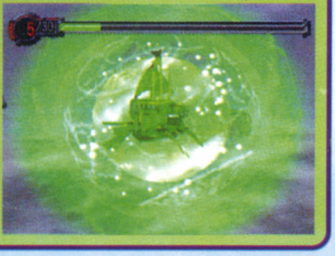
巴伊斯们所乘船中按组员人数所装备大炮。大炮大致分为三类，尽量活用不同性能的大炮可能给敌人造成更大杀伤。



主炮	发射可以马上命中，攻击力强但是消耗“ガッツ”(表示行动值)量大。
副炮	威力不及主炮，但可连射。适当运用的话可以使战局向有利发展。
鱼雷	从发射到击中目标需要时间，要考虑这段时间差进行攻击。

炮击战之二 怎样行动?

与一般游戏战斗相同，炮击战中也分为“攻击”“气合”、“煌术”、“防御”、“道具”、“逃走”等行动。同时行动也一样需要耗费“ガッツ”(合)。另外，所以选择担任攻击的炮座。随游戏进行，还会有新的要素加入进来。



相当COOL的新角色参上!!

使用手枪的空贼船长





▲▶带着眼镜并抽着雪茄的船长。





◀当双枪齐射时，会将敌人打成蜂巢状。





枪手 吉鲁达



◀吉鲁达船长不但拥有高超的枪技并且还有一位可爱的小鸟陪伴。

这里介绍布伊斯在冒险途中遇到的伙伴。他们名字是吉鲁达，向往自由生活的空贼船长。在空贼们和巴鲁帝国之外的不可忽视的存在势力。

吉鲁达的爱艇克劳迪亚号



所谓空贼也是指驾驶着飞船在风和云的波浪上航行的人

炮击战之三 巨鸟?

炮击战中一个独有的特色是，玩家可以决定各主角行动的顺序。炮击战中各主角行动所需时间叫"フェイズ"(PHASE)，如果组员有3人则一轮攻击需要3PHASE，4人则需要4PHASE。何人采取什么行动，可以在画面中央表示的"BATTLE TIMER"中决定。"BATTLE TIMER由3×3的方块和分为两行各6块的长条格两个部分构成。在上面的6个格表示在各PHASE的攻击机会成。在上面的6个格表示在各PHASE的攻击机会度，格越多就越有机会给敌人大的杀伤。与之相反，下面的则表示危险度，黄色和红色的表示预示即将受到敌人的猛烈攻击。另外，在3×3的方块中决定，"让布伊斯在第3PHASE攻击，第1 PHANSE由阿伊卡使用煌术"等由何人采取何种行动的命令。仔细观察这些数据，预定自己最合理的策略吧！

要考虑攻击的顺序!





▲在画面中央所显示的战斗时限是玩家最应该先了解的地方。

出现重大的选择支!





▲▶在云海的深处居住的传说中巨大的怪鸟。



▲与敌船接近时要注意破坏率很高的超音波攻击。



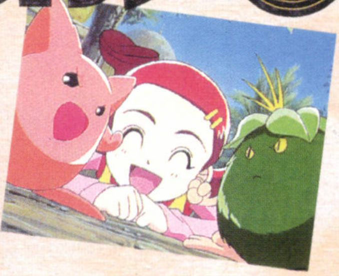
▶与其它国家相比拥有更强力装备的帝国战舰。





真·女神転生 デビルチルドレン 赤の書





真·女神転生 デビルチルドレン 黒の書

真·女神转生

黑之书、红之书

机种:GB	厂商:ATLUS	类型:RPG
媒体:卡带	发售日:2000 年预定	

招唤我方的魔怪！



“真·女神转生”系列的最新作“真·女神转生 Devil Children‘黑之书’、‘红之书’”。本回就战斗会话以及合体等系统方面作详细介绍。

在战斗中主人公不能直接与敌人的魔怪作战，而是使用叫“Devil Riser”的手枪召唤仲魔才可战斗。战斗时主人公不能直接参加。

由“黑之书”和“红之书”组成的故事

同时发售的『红之书』和『黑之书』。『黑之书』主人公是叫非刹那的男子，『红之书』的主人公是女性，名叫要 未来。两个版本最大区别是剧情和魔怪种类，另外用两个版本通过通信对战也可得到特殊种类的魔怪。

“黑之书”



▲数据框的颜色是各系列的标志。

▼从画面中我们可以了解到双方实力。



“红之书”

与强大的魔鬼作战！



攻击

使用这个命令后仲魔将执行通常攻击。参加战斗的只有仲魔，主人公不直接战斗。



▲攻击与防御将由玩家自由选择。







魔法

大致可分为攻击系和恢复系两大类，细分有7类，魔法的使用效果通过敌我相性不同来决定。



▲考虑敌方的属性才能决定我方进行攻击时要采要何种的攻击方式。

必杀

如选择此命令将给敌人比通常攻击更大杀伤，但是十分耗费体力。



▲必杀与魔法相同，考虑的要素中尤其要注意的是关于消耗体力的问题。

召唤

通过此命令召唤更换仲魔，在战斗中使用能克制对于魔怪的仲魔十分重要。



▲仲魔的召唤是通过指令来进行的，因此考虑好要使用的以后再行动。



熟知系统后享受游戏！







担任与敌人魔怪战斗的重要任务的是仲魔，仲魔根据能力、属性和种族等分很多种类。如果想更好战斗，应该尽可能多得到仲魔。为达到此目的应让自己的同伴(Devil Riser)与还未成为仲魔的魔怪去交涉，如果成功，则敌人的魔怪将变成仲魔。另外，可以将不同仲魔合体，可能会得到更强的仲魔。

会话

要想使敌人的魔怪变成仲魔，必须让主人公的伙伴成仲魔与之交涉。如果交涉成功，敌人魔怪会变成仲魔。如果失败的话有可能遭到攻击或被索要金钱。还有，对于不同种类的敌人魔怪最好用与之属性相合的仲魔交涉，这样成功的机率要大一些。



▶伤害敌人以后也可以进行交涉工作。

这是交涉过程



◀最后的结果到底是什么样子呢？

成功



成为仲间！！



▶交涉成功，自然我们又多了新的朋友。

失败



◀大失败！随后就要被敌人攻击了。

接受攻击……



▶这是敌人向我方索要金钱的画面。

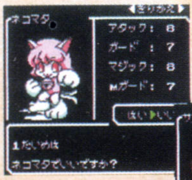
合体

使两种仲魔合体能够作出更强的仲魔。仲魔如果不合体的话是不会提升等级的，因此必须合体才能强化攻击力。“黑之书”中合体是在“怪馆”中进行；“红之书”中则是在“怪研究所”进行。合体后的魔怪还具有合体前的能力。另外，会发生合体事件，出现新种类的魔怪。





◀合体之前必须仔细阅读说明才行。



合体！？最具魅力的系统！



▲▶看完说明以后才能下手，之前最好先 SAVE。



▲合体成功与合体事故都会产生新品种。

魔怪合体心得



▲对于门外汉来说，从外形来判断是最基本的法则之一。

关于合体，可分为同种族合体，异种族合体，另外同种族间还有不同纯血度的合体等众多方法。另外要注意：“黑之书”和“红之书”中相同的合体得到的结果不一定相同。

魔怪介绍

两部作品之中自然会有大量的魔怪登场，目前根据资料来看最少有不小于 250 种的魔怪会出现。







2040年的近未来的舞台的竞速游戏。玩家操纵的战机时速超过1000公里，给人从未有过的快感！

机种:PS2 类型:RAC 厂商:GUST
媒体:CD－ROM 发售日:5月25日

操纵16重机型 追求未知的高速

本作中可体会飞行中上下受到空气阻力感，有别与其他竞速游戏的乐趣。由于竞速舞台在空中，因此可能上升和下降。使用水平旋回和用L1和R1实现和机体回转的组合战术进行转弯十分漂亮有效。



▲在加速的瞬间，飞行器的前部会有一定距离的抬高，另外飞行器也可以在赛道中进行侧式飞行。

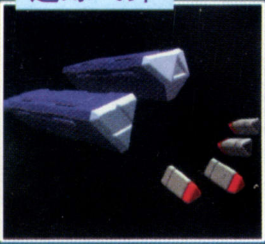




▲游戏的模式共有三种，选择好附加部件就可进行比赛了。

附加部件

追踪飞弹





镭射枪

参赛机种

世界上最快的FH RACE组成八对进行比赛，全部飞船共计16种。



从2019年开始参战第二最强型。机体装甲使用反射涂料，可将激光系武器的攻击回射。



名门贵族瓦马鲁家的私人飞机。持有者据说是女性，机体基本性能优越。



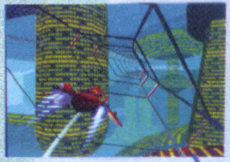
从2016年第一次大奖赛开赛来持续参赛的唯一队伍。在技术路线增多的近年，它以重视速度的态度而存在。



由队长兼主道姆·佛格纳率队的新队伍。性能均衡、操作简洁，被认为是很有潜力的战机。

MARINEPARK F. H.

Std: Sea bird
Exp: W – rings



▲海底公园内的赛道是由透明的玻璃舷窗组成。

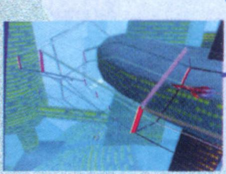




◀地上赛道会受到风的影响，因此在离开地下的一瞬间要注意风向。

▼完成赛道后要回到自己的出发平台上。





◀赛道的最大难关是这种落差很大的区域。

BRAMBLE YARD

Std: Black pudding
Exp: So – LAs



▲山的侧面是工业地带，这里有许多突出的铁管。



◀几乎是完全悬空的跑道，看上去就很危险。



▶只有用加速器，才能冲上这个近似垂直的路段。





NEW STAGE

游戏中包含着许多奇异的赛道，这里为大家介绍其中两个。



▲通过全部 4 条路段后并以较高的名次出线，这样才能与后面的 8 种飞行器进行决胜战。



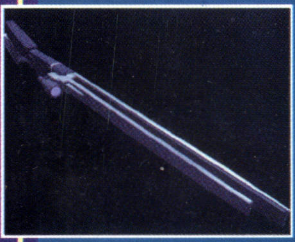




◀▲比赛终了后，玩者可以利用 REPLAY 进行画面回放。

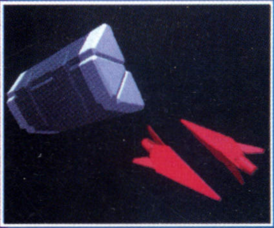
制造出究极的RACE!!

多连镭射枪



能量装甲





火箭弹

干扰器



海克特



机主弗利兹·海克特根据现役战机“C&M”为原型制作的队伍。重视速度。

あかほ(明科)



金属开发的第一人时科重工为研究新的使用材料而参战，两个驾驶员身分不明。

则那姆



机主与主驾驶为同一人的野蛮队。相对于速度，更重视攻击，以妨碍比赛进行为主要目的。

加斯特



本期第一次参赛的队伍。机体轻盈重视加速度。使用双推助力发动机，起跑加速惊人。



La Lé gende des Nibelungen
尼贝尔根的指环

被诅咒的戒指之旅程

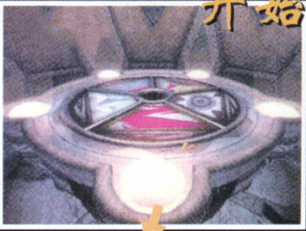
机种:DC　厂商:SUCCESS　类型:AVG
媒体:GD－ROM　发售日:2000 年 8 月

在遥远的未来，地球人处在异种人的统治之下。地球人最生的希望伊休遵从女神的指导，开始通向传说世界的旅行。作为神的眷属和英雄，通过戒指解开隐藏在故事中的迷团，可否未来发展的希望！全篇犹如一部古典歌剧，在如诗的氛围中开始冒险吧！



主人公伊休为了从“尼贝尔根”戒指的传说中学习地球人的过去，进入四章的故事之中。这以后玩家将扮演各章故事的中心人物，从第一章开始顺序解开被诅咒了财富与死亡约束的戒指的故事。在每章结束后都可以看到各章结束场面，在全部通关后还可看到宏大的通关结尾。

开始之门



伊休世界与传说世界的连接入口。在结束第一章戒指诞生物语后重新回到这里，丙进入第二章。

第一章阿鲁拜里西 德瓦夫王　第二章 罗盖 火之精灵





第三章吉克门特 英雄　第四章布伦赫尔特 女战士





旅程之书

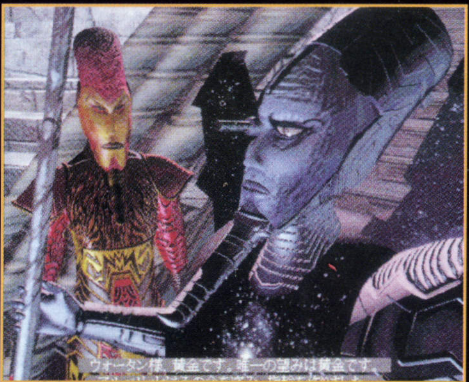


▲游戏中对各种名称都有十分详细的说明，玩者可以从其中了解到许多自己不知道的东西。

想在传说世界中旅行，必须解开隐藏各个场所中的谜题。这里告诉你在“尼贝尔根戒指”世界所能做的吧。除去动画之外，主要的主人公第一视角进行，使用画面出现的光标进行移动、使用道具和上下推动杠杆等。

物语（西洋画感觉的3D动画）STORY

本游戏所讲内容为过去的传说，但却绝对不是古老落后的世界。以居住地下的德瓦夫为例，周围被魔物和机械包围着，驱使着高科技的机器人部队，巨大的金属巨人可以发射导弹。生存于SF与幻想，过去与未来的不可思议的混合世界中。伴随如此世界的是维也纳交响乐团演奏的精彩歌剧曲。另外，根据玩家的行动还会插入纤细的CG动画，附有字幕的英语真人会话给人的欣赏欧美影片的迷幻感觉。



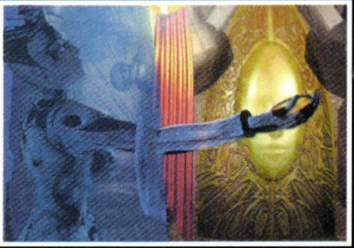
死或者终了 GAME OVER



登场人物有时会因行动失败而丧命。按照常识考虑，死亡后将不能继续冒险。不过游戏中除动画画面外的任意时间都可存档，因而问题不大。也有时会遇到怎样也无法继续行的情况，参考付录的攻略方法也许会有所收获哦。

戒指的主人将成为世界上最富有和最权势的人。但是戒指被众神夺走，于是德瓦克在戒指上下了死亡诅咒……作曲家瓦格纳根据围绕这枚戒指在众神和人们间纷起的阴谋与悲剧式的英雄叙事诗，写出了著名的长篇歌剧“尼贝尔根的戒指”。本游戏便是根据此歌曲而构成。







众神与人类之间的故事

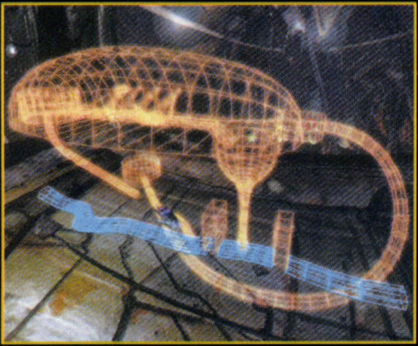
谜之见、闻、虑、解！

STORY

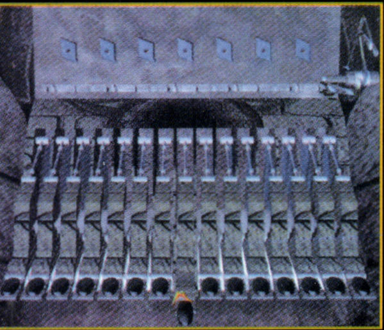


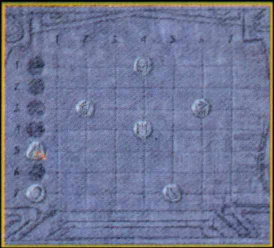
冒险游戏的魅力可以说是探索和解谜。本作的行动方式可以说是完全的冒险类，“调查，思考”的乐趣很多。谜题也随着游戏的深入而增加难度，玩家可以考察自己的观察力、推理力和知识水平。在谜题中有将嵌板摆放到正确位置的“15 PUZZLE”，也有回答莱茵河中少女问题和听取声音中暗示内容的种类等等，内容丰富。





▲▶看上去好像是什么系的模型，但这究竟代表着什么意思呢？





◀▲从石块上的描绘可以看出这好像提醒人们要注意什么？

道具和能力







想要解谜，各主人公所持特殊能力和道具十分必要。特殊能力和一部分道具在各章开始时会有配备，但更多的东西要靠玩家自己去发现。特殊能力和道具的使用方法相同，在道具栏上用光标选取所要使用的道具，将其放置在画面将使用的地方即可。大家不必担心浪费物品。因为如果不起作用的话，道具将无法使用。



©いのまたむつみ ©NAMCO LTD.

Tearoom Eternia ティールーム エターニア 7th party

永恒传说

Tales of Eternia

机种:PS	类型:RPG	厂商:NAMCO
媒体:CD-ROM	发售日:2000 年内	

初公开!华丽的开场动画!

自从 SFC 版的"幻想传说"以来,声乐与动画的结合形成"Tales"系列的一大特点。现在介绍本次"永恒传说"的片头动画情况吧。在动画流动中传来的是 GARNET CROW 的 Flying,这首歌很好的表现了"永恒传说"的世界观。



◀这是一位少女的侧面描绘,从眼神中可以看出她心中的忧郁。



◀主人公里特的眼神十分锋利,好像能看穿所有事物。



▲克里克里天生一幅天真的笑脸,给所有人一种可爱的感觉。



▼在森林中的一处高地有一个看上去像了望塔的地方。









▲从远处看去,法拉的眼睛正在盯着某处,激动的表情浮现在脸上。

第六主角,谜一样的伊达男



雷斯

与故事中其他主角 10 岁左右不同,本次介绍的伊达男没有少年少女的幼稚感,25 岁左右学识丰富,剑术精湛并且性格优雅,他的身份不仅是商人还是个谜一样的人物。

●本名:雷希斯·弗玛尔豪特	
●年龄:25 岁	●职业:商人
●身高:182CM	●体重:76KG
●使用武器:军刀系	

风雷神剑



▲用快速的冲刺接近敌人,并且立刻抽出他的佩剑,并在瞬间使出必杀技。

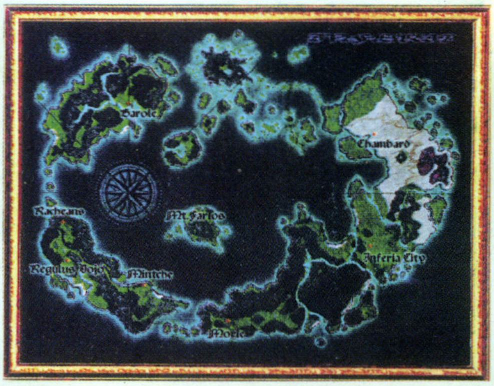




▲◀利用他自身佩剑的特性,给予敌人风和雷复数属性的伤害。

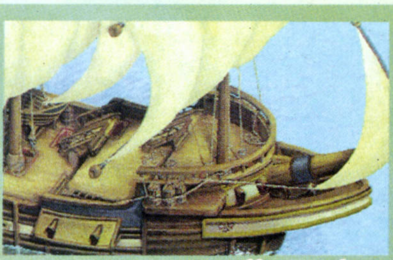
“传说”中不可思议的发现——大海中飘浮的无数小岛

图中表示的是以王都印佛利亚为中心的世界地图，有大陆和很多小岛。以前介绍的玛休安和珉兹、毛鲁鲁等城市村庄也有表示。主角们的故乡位置很容易找到。



连络船

看地图可以了解世界各地被大量水面包围，为到各地去必须乘的交通工具就是“连络船”。与前系列相同，在主要城市间开有航路，交纳一定费用任何人都可来往各地。





在航海中会不时地发生许多小事件



▲这里是客船的一等仓，许多设施都十分豪华，是给有钱人准备的。



▲在船中的二等仓内，主人公好像在寻找着什么，有马上要发生事件的感觉……



►在船内的食堂中除了可以打听有关的情报，还可以购买一些物品。

新·英雄们的殿堂

想告诉大家的是不仅可以使用晶灵之力，还可以召唤晶灵参与部队进行战斗。

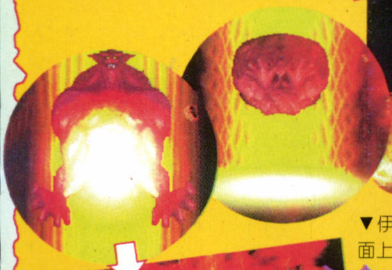
伊弗利特

召唤可以说是拥有最大级破坏力的火之大晶灵伊弗利特。他比通常的火晶灵术攻击范围更广，可烧尽全画面的敌人。





◀晶灵出现的瞬间，玩者可以看出被光包围的晶灵本体。



▼伊弗利特将巨大的火焰狂泄在画面上，将敌人全部烧尽。





▲伊弗利特的全身从火焰中飞出。

温迪妮

水之晶灵温迪妮呼出的场面，她不但可以攻击敌人，还同时可以回复己方队员的体力，并且还能追加一些特殊效果。



▲己方队员梅尔迪是使用辅助魔法的角色，温迪妮也是由她召唤出的。





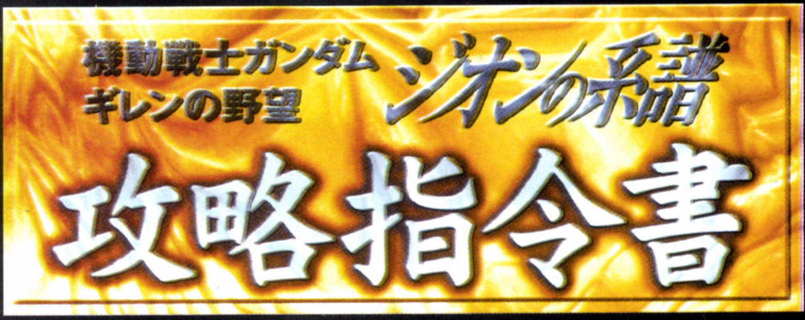




小情报

本系列从第一作开始就拥有许多迷你游戏，本作品也不例外，在许多城镇中都会出现可以与你玩迷你游戏的特殊角色。

追求机动战士中变化的历史





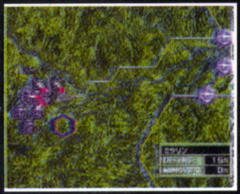
机种:PS	类型:SLG	厂商:BANDAI
媒体:CD－ROM	发售日:6月29日	

可以将《吉恩的系谱》完全PLAY的特别DISK

忠实地模拟高达世界观的《吉恩的系谱》，受到了广大机动战士FANS们的好评。由于在游戏的本篇中有许多隐藏要素，如想让它们完全出现，具有相当的难度。因此BANDAI决定将本篇中那些需要特定条件才能出现的剧情的资料收录在这张攻略指令书中，另外，这张附加DISK中还有许多有关机动战士的问题和CG插画集等。由于这张碟的容量有限，所以它只是一张SAVE DATE集，如果想玩这张碟中那些隐藏模式的话，必须拥有本篇的DISK。



▼本作品中收录了许多具有超高难度的DATE，这些SAVE最能挑战你的实力。



▲在本篇中十分难得到的大扎姆，在本作品中可以简单地进行量产。

可以直接进行全部第3势力模式

在本篇中最大的挑战是率领新吉恩或奥古与对手进行战斗的第3势力模式，这一次可以直接进行，它去除了将联邦篇和吉恩篇多次CLEAR的复杂进程，也就是说在本篇中没有出现第3势力模式的玩者可以借此来玩。

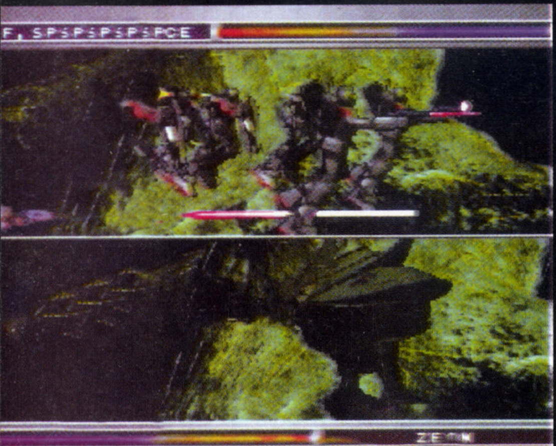




◀▲卡尔玛率领的新生吉恩和哈曼率领的阿克西斯都在为地球圈的统一作准备。

为地球圈的统一不断战斗着的10位领袖











战士们在不断地战斗着，野心、理想

攻略指令集中的新高达历史

本作品最大的魅力是拥有许多新的关卡，在内容上与原作完全相同，但是交战双方所拥有的兵器却与历史稍微有些不同。

非MS部队与吉恩的战斗







机动战士ギャン之间的混战



奥迪赛攻防战

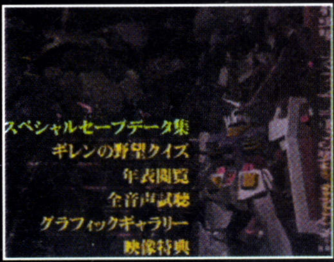


势力	标题	指令内容	难度
连邦	奥迪赛夺回	史实 DATE	EASY
连邦	所罗门攻略	史实 DATE	NORMAL
连邦	没有技术研究,完成连邦第一部	没有投入研究费	NORMAL
吉恩	奥迪赛死守	史实 DATE	EASY
吉恩	所罗门反击战	史实 DATE	NORMAL
正统吉恩	用マ・クベ和ギャン完成	ギャン系之战	NORMAL
奥古	用 HERO 军团完成	使正义方成为属下	NORMAL
提拉斯	用吉恩之魂(扎古)完成	扎古系之战	NORMAL
里吉恩	用吉伦完成	吉伦一人之战	HARD



本作品中的其它模式

资金和资源在开始就十分丰富的超简单 DATE，既便是初玩者也可以简单 CLEAR，另外还有全角色的台词、问题回答、机体和角色的资料。





隐藏模式

除了全部登场的第3势力外，另外两个隐藏模式也可以直接 PLAY。





玩者可以直接选择原本属于隐藏事件中几位首领

上级者向 DATE



▲最初所持的资金、资源、开发等级十分低。

初心者向 DATE



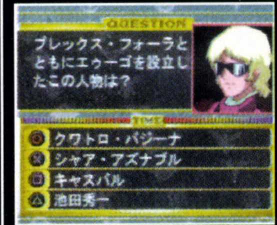
▲最初所持的资金、资源、开发等级相当高。

全部角色台词



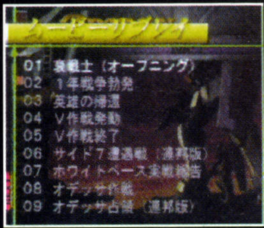
▲战斗中会话以及重要事件中的角色对白。

高达问题挑战



▲考验玩者高达知识的模式。

观看全部 MOVIE

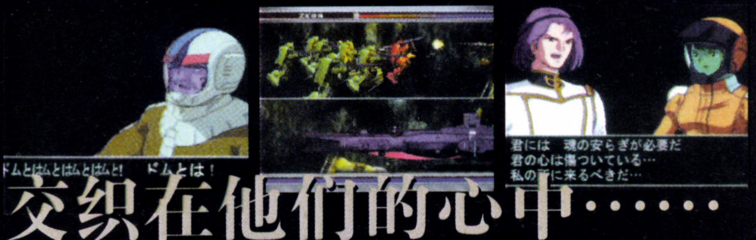


▲可直接观看本篇中全部动画 MOVIE。

完整的图鉴



▲全部机体和角色的详细档案完全收录。



本作品中收录了《高达G世纪3》中的动画

与《吉恩之系谱》相并列的另一款人气高达游戏《高达G世纪》，它的最新一作也即将面市，在这部攻略指令书中收录了《高达G世纪3》中最新的动画片段，喜欢高达的FANS们可以提前感受一下这部作品的魅力。

EA SPORTS的最新赛车游戏




让玩家尽早能够模拟的

舒马赫、自 F1 大奖赛开赛以来已取得三连胜，随着法拉利迷迅速增加的 F1 大奖赛。此次，拥有最新资料的 F1 游戏即时登场！

与以往 F1 系列不同，本作搭载了今年的最新数据。在主要的冠军杯模式下，完全模仿现实大奖赛的 17 条赛道。在比赛进行中可从耳机中听到传来的强劲马达声和有关其它赛车动向的消息。是至今为止绝无仅有超级力作！



▲在游戏中有许多最新型的赛车，其中还包括世界上许多著名的车手。



F1方程式赛车2000

机种：PS	类型：RAC	厂商：EA·SQUARE
媒体：CD－ROM	发售日：6月1日	



▲首先玩者要通过这个模式的预选赛，并争取较高的名次，这样才能有希望在决胜战中出现。

MENU 画面

▼在 MENU 画面中可以观测到赛车的测试状况以及表现赛车性能的曲线图。



GameMode

"F12000"中除了冠军杯赛以外，还准备有三个游戏模式，忠实模仿大奖赛场景，玩家充分享受到"quick time"、"time trial"和"weekend"模式带来的乐趣。

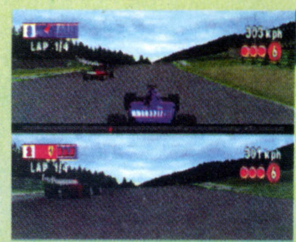
▼设定手柄和音乐的 SETTINGS 画面。



战术(STRATEGY)

在进行比赛的当天，根据天气和赛道情况设定进站加油次数和轮胎的使用种类以及比赛战术等。





QUICK RACE

◀选择喜欢的车型和赛道进行"1 回 RACE"的模式，在此也可以进行两人同时比赛。

TIME TRIAL

▶挑战不同场地最快时限的模式，玩者可以在此熟悉赛道，也可以不断地将记录改写。





WEEKEND

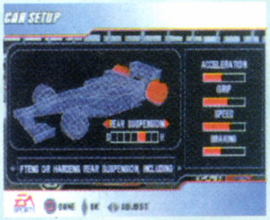
◀选择不同的车队进行比赛的模式，基本系统与冠军赛模式相同。

可以看见与现实中相同的赛车！

“2000 年 F1 大奖赛”

第 1 天 PRACTICE 赛道练习

在设定圈数内自由驾驶的练习模式。在此练习中及时发现和完善发动机配置，为正式比赛做准备。计时测试模式也和真实情况一样，从加油站出发进行一圈准备活动后再开始测试。



第 2 天 QUALIFY 预选赛

决定发车顺序的排位赛，在最初的 Pit 画面下开始够 60 分的预选。在 Pit 画面按“△”键可以加速时间。在比赛显示画面上同时显示比赛时间、圈数和对手间的时间差距等。

按真实时间制进行





◀▲要想从后面超过对手的车，就要提前计算道路的形状和超车的时机。

第 3 天 RACE 正式比赛

通过预选赛结果决定排位，在第三天终于迎来的决赛。可通过设定决定参赛对手的技术及赛车损耗等。因而难度差异很大。如果将比赛圈数设定在 16 圈以上，还会发生进站加油等情况。



2000 年 F1 大奖赛日程表

今年的 F1 大奖赛全部设有 17 站，隔周进行。但是在英国银石赛道的比赛设在 4 月多少出乎人们意料。通过日程表可以知道。游戏的发卖日在摩洛哥站的前一日，模仿今年的 F1 大奖赛得出结果应该十分有趣。

Round1	澳大利亚／Albert Park 阿尔伯特	（3 月 10～12 日）
Round2	巴西／英特拉格斯	（3 月 24～26 日）
Round3	圣马力诺／伊莫拉	（4 月 7～9 日）
Round4	英国／银石	（4 月 21～23 日）
Round5	西班牙／卡特鲁尼亚	（5 月 5～7 日）
Round6	欧洲／纽伦堡	（5 月 19～21 日）
Round7	蒙特卡洛／莫特科	（6 月 2～4 日）
Round8	加拿大／比尔奴布	（6 月 16～18 日）
Round9	英国／马尼克尔	（6 月 30～7 月 2 日）
Round10	奥地利／A1Link	（7 月 14～16 日）
Round11	德国／霍肯海姆	（7 月 28～30 日）
Round12	匈牙利／匈加罗	（8 月 11～13 日）
Round13	比利时／佛朗克仙	（8 月 25～27 日）
Round14	意大利／蒙兹	（9 月 8～10 日）
Round15	美国／印第安那	（9 月 22～24 日）
Round16	日本／铃鹿	（10 月 6～8 日）
Round17	马来西亚／塞哈	（10 月 20～22 日）

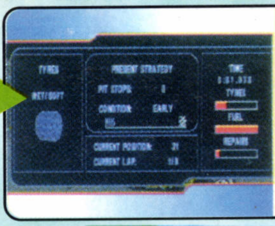








▲在决胜战中不能光考虑车的速度，战略才是最重要的。



◀比赛中更换赛车的部件要根据天气和路面的变化来选择。

REPLAY 功能



◀比赛结束后玩者可以观看实况的回放，从这里玩者可以总结出自己的缺点，并在下次决战中改正。





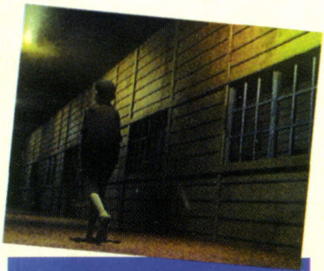
▶比赛结束后会立刻显示角色所取得的成绩。





トワイライトシンドローム 再会

TWILI HT SYNDROME





机种:PS	类型:AVG	厂商:SPIKE
媒体:CD－ROM	发售日:2000 年 7 月	

“Twilight Syndrome”新作登场!!

描写女子高中三名女生体验恐怖的恐怖游戏“Twilight Syndrome”。本次介绍的“再会”篇是同系列的新作，经过四年时间的这部游戏给人耳目一新的感觉。更多的多边形化。各种不同视角使恐怖的气氛更加强烈。

另外，受好评的摄影系统也被保留下来。本作中视角可 360 度自由旋转。总有喜欢的角度可选。不仅要掌握好按快门的时间。拍摄的角度也十分重要，全看玩家的技术哦。



没有背景音乐的恐怖和寂静

◀▼由于是恐怖游戏，所以游戏进行中只有少许的效果音来烘托这种气氛。



有时间限制的分支选择!

▶在各事件中会不时地出现选择支，并且有时间的限制，这更增加了游戏的恐怖和紧张感。

全多边形化



多种多样的视角!



——STORY——

～被封闭的街区～

在车站下车映入眼帘的是绿意盎然和街区。私立秀荣学园……这里是以全力升大学为目标的学园区。整个学园被四周的道路与外界分隔开来，为学校而设的医院、公寓、商店……应有尽有。生活十分舒适，大家都应满足。但是，自己总好像被封闭在一个狭小的空间里。厌烦……如果有那样的自由的话……友里，麻纱和敦史想像着终于行动……对于她们的行为，没有人注意到。

SOLEIL



◀与学园有密切关系的人所建造的建筑物。

▼在迎来 70 的校庆出现了七大不可思议的传闻。



三浦病院



▶属与急救中心类型的医院，这里也有不少恐怖的传说。

秀荣学园站前



▲建造的十分别致的车站，从醉酒的老人那儿也可以打听出一些情报。

秀荣学园



并木道



◀学园中十分幽静的小路。

“序章 招灵仪式”故事介绍

中学二年级的友里因为无法打工而又没钱而苦恼，偶然机会她从杂志上看到，如果拍摄一枚“心灵照片”的话可以得到5000日元的奖金。友里十分兴奋，但又知道十分困难，最后她得出结论“与其等待的话还不如自己去招唤！”抱着这种简单的想法友里开始了她的招唤行动，“Z. CHZH”于是其他的人也被卷了进来……







▲游戏中的几位主要角色被卷入这次的“召灵”事件中。



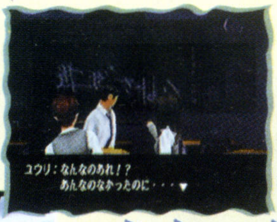
▼从杂志上可以看到前作主人公的心灵写真。

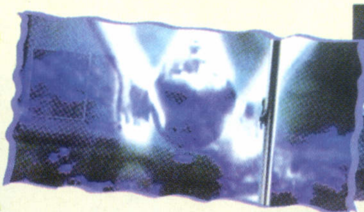




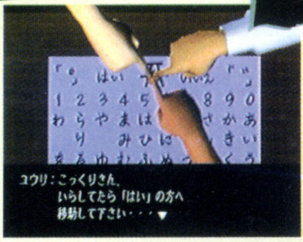
3人在深夜的校舍中所遇到的奇异事件











奇怪的现象不断发生!!





这3个人的命运会怎样呢？

登场主角一新 主人公为安堂姐妹

主人公为同在秀荣学园的安堂友里，麻纱姐妹。对灵魂感兴味经常以身试法的友里。讨厌灵魂说法却无奈被卷入其中的麻纱。以她们俩为中心展开了恐怖、难过、感动的故事……

安堂友里



想做就做不考虑太多的性格，年青活泼是其特点。虽然在班级里是什么都参与的中心人物，但做事草率，不会精心准备。

安堂麻沙



友里的姐姐，与友里相比想法比较深入。对所谓「灵类」的东西十分讨厌，但耐不住神谷的请求，最终参与进来。

纲野绫



友里的亲友，具有克制友里任性性格的温柔个性。与她木讷外表相反，常会说出有见地、义正言辞的话语。

神谷敦史



麻纱的男友。具有一旦决定坚持到底的个性。因为没有耐性，总和麻沙吵架，但最终投降的总是自己（可能老是自己做错的原因……）

子供の頃のあの夏休みをもう一度——

ぼくのなつやすみ™

再次体会儿童时代的那个暑假

我的暑假

机种:PS	厂商:SCEJ	类型:SLG
媒体:CD-ROM	发售日:6月22日	

看题目大概会怀念、回忆充满各种滋味的“那时”的暑假，在这款游戏中体会“我”的暑假的乐趣，同时也可以玩味玩家自己的珍贵回忆吧。可以说本作的要旨就是“童心回归”。

在农村叔叔家渡过九月

玩家以第一人称“我”在农村的叔叔家渡过一个月的暑假。在每天的自由时间里选自己喜爱的事情去做，由此“我”的暑假发生了各种各样的事情……通过与叔叔一家人和在乡村新结识的人的交往，在每天游戏中的“我”看到了什么？有什么感想呢？在渡过暑假的最后一日后，等待玩家的是与“我”行动对应的结尾动画。







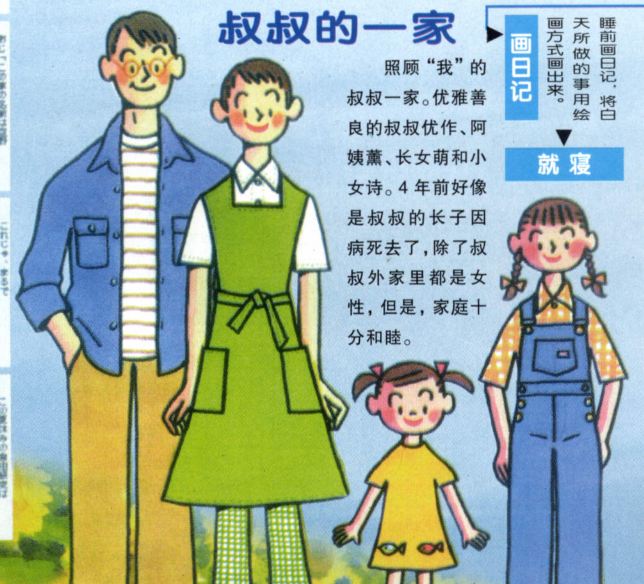




我的一天从做广播体操开始……

起床 ▶ 广播体操：暑假早晨的开始 ▶ 早饭：与叔叔一家吃过早饭后叔叔会交代你所要做的事 ▶ 自由时间：在家中或附近山野中探索，与遇到的人谈话。 ▶ 晚饭：到了晚饭时间，叔叔会迎接『我』回家吃饭。 ▶ 自由时间：晚上不可以出去玩，可在家里用采集的昆虫制作标本。 ▶ 画日记：睡前画日记，将白天所做的事用绘画方式画出来。 ▼ 就寝

叔叔的一家



照顾“我”的叔叔一家。优雅善良的叔叔优作、阿姨薰、长女萌和小女诗。4年前好像是叔叔的长子因病死去了，除了叔叔外家里都是女性，但是，家庭十分和睦。

叔叔　空野优作

40岁，陶艺家。7年前放弃都市生活，住进现在家里所在山谷。对陶艺作品象对待自己孩子一样看护。所以有时候认真的让人“讨厌”！对妻子和女儿十分溺爱。

阿姨　空野 薰

41岁，年轻时在都市里做摄影师助手工作。与叔叔意外相遇而结婚。喜爱劳动的她，现在也每天忙于清洁和制泡菜等家务。她的最具杀伤力的是自己特制的布丁。让家里人每日生活在无限幸福中。

长女　空野 萌

15岁，中学三年级，明年春天就要进高中的萌打算离开山中的家。把“我”当作亲弟弟一样看待，对妹妹的淘气任性也毫无办法地溺爱。即使如此，她本人其实也还处在需要母亲呵护的年纪……

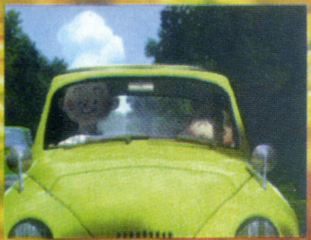
小女　空野 诗

8岁，小学二年级。“我”的“敌人”和最亲的朋友。总是健康活泼的样子，可是一旦哭起来那就怎么也没办法停止，是典型的家里最小孩子类型。在刚开始时对来到的“我”摆足了老姐的架势，教了“我”很多的东西……

OPENING MOVIE

主人公开着小汽车从风景秀丽的原野上驶过，树上的螳螂为他的到来而鸣叫……







每天的自由时间如何过？

暑假发生的事件因为“我”的不同行动而会有变化。尤其对事件的发生最具影响力的是每天的自由时间。通过去哪里和怎样渡过，今后的事件会发生改变。那么，“你”是out door派还是in door派呢？

山中景色



森林中怪异的光线透过缝隙照下来，不停变幻，令人吃惊，这些光线…难道…是妖怪？

旋转转盘令人头晕



在作坊工作的叔叔。「我」对转盘心怀好奇，可是看久了「我」的头也晕了。

ボク「ろくろって目が回らないの?」

猪形蚊香



黄昏时点上蚊香，那种独特的气味……可是，怎么是猪形的呢？

猜菜名



每天晚上阿姨薰都会准备晚饭，猜猜今天的料理会是什么？

唠叨的沙织姐姐



为了找寻日本狼来到山里的沙织姐姐常来叔叔家借浴室洗澡。

烦恼的萌姐姐



总是举止优雅的萌姐姐在上高中的事情上也很烦恼。针对是否让萌姐姐继续到山外上高中，叔叔和阿姨好像在吵架…

与诗一起在夕阳下的山崖上







令人辛苦的诗



虽然比我还少，可是老摆姐姐的架子，让人爱不了！可是又有些让人挂念……

冰箱里面……？



冰箱里总有麦茶和牛奶可以喝，当然也有啤酒和黄油、奶酪。里面的东西每天变化哦！

不要放过“游戏中的游戏”哦！

1. 昆虫采集



在农村男孩子的暑假最多的就是昆虫标本的采集了，在白天的自由时间拿着捕网捕捉昆虫，在晚上就可以做越来越多的标本用于学校的自由研究。这其中也有稀有的昆虫在特定的地点出现，所以想要捕齐所有种类的昆虫十分困难。通过捕捉和制作标本学习关于各种昆虫的知识，十分有趣。





2. 虫相扑

昆虫采集中如果想得到象“カブトム”和“クワガタ”这样的大甲虫的话就要到ガッツ君们的秘密基地挑战虫相扑的游戏。最头疼的甲虫究竟是哪一种呢？如果赢了ガッツ君的甲虫“秘密兵器”的话，地图就会展开，还会得到秘密情报哦。



3. 钓鱼

拿到钓杆就可以到池塘去钓鱼了，虽然这里人烟稀少，却是钓鱼者的天国，有好多令人激动的大家伙哦。尤其是，如果能钓上来号称“池塘主人”的大鱼的话……!？



主题歌 “这片广阔的原野什么都有”

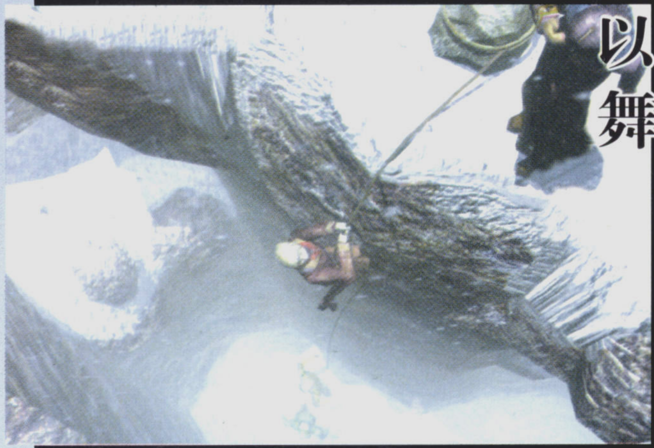
游戏的主题歌相当好听，就是森山良子的“这片广阔的原野什么都有”。声优有高山南和板本真绫等人气声优加盟。游戏的画外音由现在还活跃在影片监督工作中的ダンカン担任。阵容堪称豪华。











以位于南美的大雪山为舞台的生存冒险游戏!





ACONCAGUA

アコンカグア

机种:PS　厂商:SCEJ　类型:AVG	
媒体:CD－ROM　发售日:6月1日	

ACONCAGUA

为了从绝望的困境中生存下去，生存者们调动智慧、迎接残酷的下山挑战。本回以逐渐明朗的游戏系统为中心，将游戏登场人物和故事梗概介绍给大家。本游戏主要以安全生存为目的，同时还用操纵几位主角解开一些藏在这座雪山中的谜。

故事发生在美洲大陆最高峰阿空加瓜山!!

一架飞往南美小国"美尔萨"的客机正处在安第斯山脉上空。突然发生了爆炸事故，飞机附落到阿空加瓜山(海拔6959米)。乘客大部分死亡，民主运动家巴查玛骊和同行的取材记者加藤幸运地存活下来。

在狂风吹雪中恢复意识的加藤开始了寻找同样的行动……







被奇迹所助的加藤发现了中山，可是……

在对周围的探索中发现的只有飞机坠落爆炸后的碎片，没有人生还的踪迹。终于加藤在吹雪掩盖的物体中发现了中山，从中山那里他得到意想不到的回答。

Check it! 在生存者面前出现的是敌是友?





本以为可以获救……







利用飞机的通信系统发出求救信号后，不久出现了一架直升机，但是这架期待已久的直升机却是美尔萨政府军指使来杀害巴查玛玛和其他生存者的……



尝试从绝望境地中脱险

得出爆炸事件是政府军所为的结论后，加藤一行人决定生存下山。但是无论多么有信心，生存者所需装备因为爆炸而无法找到。究竟生存者们最终被绝望击垮，还是最后漂亮脱险下山呢?

登场人物　这里介绍不走运被阿空加瓜山的下山挑战者



本领高强，值得信赖的怪异贸易商

洛佩斯

经营南美特产的贸易商，本次因商务而来美尔萨，沉默寡言，身处绝境也不惊慌，高大强壮，本领高强。

熟悉机械的工程师

斯特布

因臆病而给人添麻烦，成员中比较愚蠢的人。但是对于机械和通信等方面的知识渊博。

周游世界的记者

朱丽娅

专门去世界各地战火内乱纷争的国家收集新闻和取材第一手资料。因此身怀武技护身术，擅长用刀。

以7000米下的地面为目标，所到之处依次解谜！

本作是由移动＋Play画面和动画画面两个部分组成的冒险游戏、利用光标点击画面上的各个所在清关来展开情节。光标普通为一个脚印的形状，利用与画面内特定场所和别的主角重合，画面发生变化，使角色移动及拿到道具等。



玩者要充分利用得到的物品来消除一个个阻碍！
并且充分发挥不同的角色的个人能力才能得以生存！

Check it! 根据不同状况选择同伴行动



本作的魅力之一是“角色变换”。可操作的主角为5人，通过场所解谜所需角色不同可以更换要使用的主角。需要力气的话使用洛佩斯，机械方面的工作交给斯特布。因此根据场合不同在什么时候和地点选择哪个同伴解谜非常重要，需要技巧。







サクラ大戦 Sakura Wars

樱大战(DC版)

机种:DC　类型:A・SLG　厂商:SEGA
媒体:GD－ROM×3　发售日:5月25日



从会话到战斗,全部图例美化一新!!

96年土星版发卖卷起热潮的"樱大战"。内容是有关在虚构的日本太正时代守护帝都的秘密部队"帝国华击团"的活动的冒险游戏。

本次移植到DC上的这个作品中的图画全部高清晰化!比SS版更加细腻,色数增多。下面举例说明。





◀▼事件画面和街道画面的细腻程度上升了不少。

冒险画面

本画面是与"华击团"伙伴交流、发展故事的场面。通过对画面的高解像度,对方的表情和动作十连细小的部分都分细腻。



▲在歌剧团内的平面图上,角色的造型变为可爱的两头身。

"帝剧"中浪漫的一幕



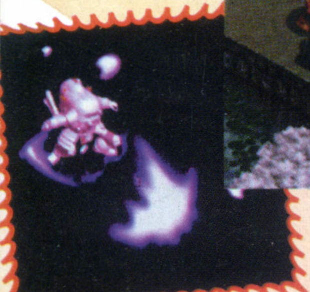
▲在歌剧团内随时都会遇到花组的队员。



▶建筑物的质感和花木的颜色都经过了精细的处理。

▼必杀攻击"破邪剑征樱花放神"的动作画面比SS版更加真实。



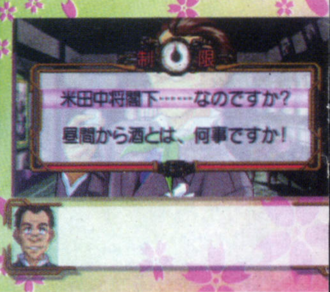


战斗画面

与威胁帝都的敌人战斗的方式是通过一个个移动部队的机器人战斗的模拟方式实现。机器和背景经过改良加工,将技的发动画面也十分精美。

去按照喜好选择吧!!





▲▶LIPS的意思是LIVE& INTERACTIVE PICTURE SYSTEM,是时间限制式会话选择系统。

DC"樱计划"的第一幕……!!

DC版的十大新要素!

不仅画面精美，本作品还加入了SS版中所没有的新要素。这里将这些魅力四射的特色毫不遗漏地介绍给大家吧!



1 美丽的动画!!

SS版限于游戏硬件，动画中丢失了很多色素。本次的DC版进行了修正，重现原画魅力。





◄▼动画之后立刻就有LIPS出现，有相当的紧张感。



◄无论是静态画面还是动态画面完全没有粗糙的感觉。

2 网格功能搭载!

与因特网相通，可访问官方网站获得系列作品的最新信息，也可参照与游戏有关的情报等。



3 振动功能!





▲►对应不同的场面会使振动器发生作用。

在战斗画面下，通过振动手柄的感应更可体会游戏乐趣!!另外，在动画再生中也可体会会震动感觉哦!

4 使用VM记忆卡的新演出!!

本回与场面相配合的VM记忆卡的主角表情登场!比如，在信赖度变化等情况发生后，会从画面的表情反映出来。





►效果音和表情随信赖度而变化。

与恶为战的帝国华击团员介绍!

玩家将扮演帝国华击团，花组的队长大神一郎队员由以花组的真宫寺樱为首的6人女性构成。你将与她们一起为保卫和平与魔怪们战斗!



纯情，惹人怜爱的女子，对作为队长的你十分倾慕，平时变化莫测、表情丰富，但在战场上却十分坚定。17岁。

主人公



海军士官学校以首席毕业后被派遣为花组队长，19岁。能否在战斗中发挥自己，得到队员的信任，看今后的行动了。



神崎唐工集团社长的女儿，美貌骄傲，服饰讲究。



从俄罗斯来，冷美人。平时不轻易表露感情，但却有性格里女性纤细的一面。



中国出生，说一口奇怪的关西方言。道具、武器的天才发明家。



感情丰富，9岁、将队长视为『大哥』。



琉球空手道好手，野性与坚强的性格里不失女性温柔一面。

5 战斗系统大改善

在本作中，可在战斗过程中进行游戏存档。因此，即使是难度很大的关卡也不用担心了。另外在“2”中的某些指令也有加载，可以修正错误的移动。



6 附有赠送盘片!!

除游戏包中两枚游戏盘外还另赠一枚附加盘，销信价格 4800 日元。在赠送盘中包含有新作“樱大战 3”的影像画面，还有在 SS 版中也有收灵的续编“樱大战 2”的预告。



附加新作品的秘密影像!



▶樱大战 3 中的影像和未公开的内容都会收录在这张附加光碟中。

7 与“2”甚至“3”的数据连接

与 SS 版相同，可以将“樱大战”的通关数据拿到“2”中继续情节。另外“2”通关后也可以在“3”中情节再生。

《樱大战 2》



《樱大战 3》



8 立即可玩的迷你游戏模式

游戏里为玩家准备了迷你小游戏集“帝剧的漫长一日”在第一话终了后可以玩。“去救溺水的すみれ吧!”等小游戏可以使玩家在战斗的间隙稍稍休息。

9 用模拟控制快捷操作!

无论是移动画面还是战斗画面都可对应的模拟控制！可将战斗画面调整到满意的角度。

10 初回限定版十分珍贵

VM 记忆卡市场信价 2500 日元，但在限定版中捆绑出售的 VM 记忆卡只卖 2000 日元，颜色为美丽的樱花颜色，但是否想要?



限定版的外包装盒



限定版中的樱色 VMS!!

成熟有魅力的上司，美人、有能力、善解人意的理想女性，令人着迷。



藤枝あやめ



米田一基

华击团的总令官，外表身份是剧场老板。口无遮栏，易醉喜醉。不外露的坚强军人。

帝剧三人娘



▲木神原山里。与かすみ一起在事务局工作，性格活泼，与红阑关系很好。



▶藤井かすみ。事务所工作，有统率力的姐姐型女性。



◀高村椿。商店信货员，年经最小。

隐藏在黑夜中的黑之巢会



威胁帝都安全、帝国华击团的死敌。以首领天海为中心的黑之巢会。这里介绍 4 人的死天王。



首领 天海

▲以复兴德川幕府为目的危险人物，有众多部下行的神秘。



红一点

▶性格嗜血残虐，可操纵神魔物『式神』。



苍凉刹那

▶外形俊关冷酷，精通古今各地的所有魔术。



黑叉丹

◀外形如孩童，奸诈狡猾的谋士。



白银罗刹

▲拥有钢铁肉体的巨汉，以力取胜。

电子游戏广场（18）

电子游戏与电脑游戏工作室编

新疆青少年出版社
新疆克孜勒苏柯尔克孜文出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(18)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社;新疆克孜勒苏柯尔克孜文出版社,
2000.6

ISBN 7-5374-0230-2

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡-基本知识
Ⅳ.TS952.83

中国版本图书馆CIP数据核字(2000)第03103号

电子游戏广场(18)

电子游戏与电脑游戏工作室编

责任编辑:张红宇

※

新疆青少年出版社
新疆克孜勒苏柯尔克孜文出版社 出版发行
(乌鲁木齐市胜利路100号)
山东电子工业印刷厂印刷

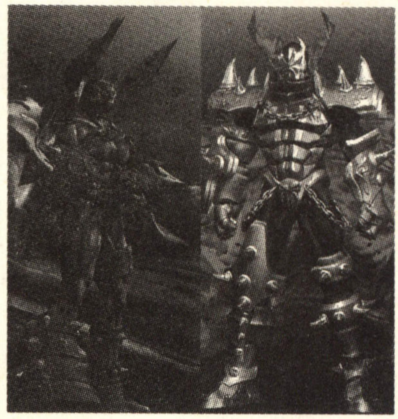
开本:787×1092 1/16 印张:9 字数:150千字
2000年6月第1版 2000年6月第1次印刷
印数:1-8000册
ISBN7-5374-0230-2/G·44
定价:10.00元

序

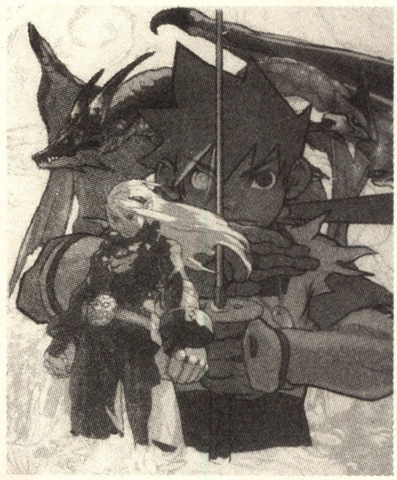
在做本期广场时正值《超级机器人大战α》推出，因此在本期中刊登了一些游戏中的攻略要点以及在主角选择时所对应的生日及精神指令。而《龙战士 4》由于其简易流程攻略已在期刊上登出，所以就不做详细介绍了，取而代之的是这个游戏的资料型攻略。另外在本期中我们还安排了《洛克人 DUSH 2》以及一些比较另类游戏的系统和简易攻略，希望能对大家有所帮助。

彩页部分:E・T、DRAGON
街机道场:E・T
洛克人 DUSH 2:DRAGON
龙战士 4:E・T
超级机器人大战 α:E・T
在遥远的时空中:ANGEL
燃烧战车 GB 等:ANGEL

街机道场



完全攻略



本书用语中英文对照表

Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S・RPG	战略角色扮演类
A・RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类



目录

新作指南

RUNE JADE(DC) ……封二
PERSONA 2 罚(PS) ……1
燃烧战车 2(PS2) ……4
BIOHAZARD 0(N64) ……6
最强装甲(DC) ……8
永恒之仙境(PS) ……10
真·女神转生～黑之书、红之书(GB) ……12
HRESVELGR(PS2) ……14
尼贝尔根的指环(DC) ……16
永恒传说(PS) ……18
攻略指令书(PS) ……20
F1 方程式赛车 2000(PS) ……22
再会(PS) ……24
我的暑假(PS) ……26
ACONCAGUA(PS) ……28
樱大战(DC) ……30
巫术(PS) ……封三

街机道场

劲作推荐 ……38
KOF 2000 决定出场人物 ……53
攻略地狱 ……55
设定资料 ……57
角色专访 ……70

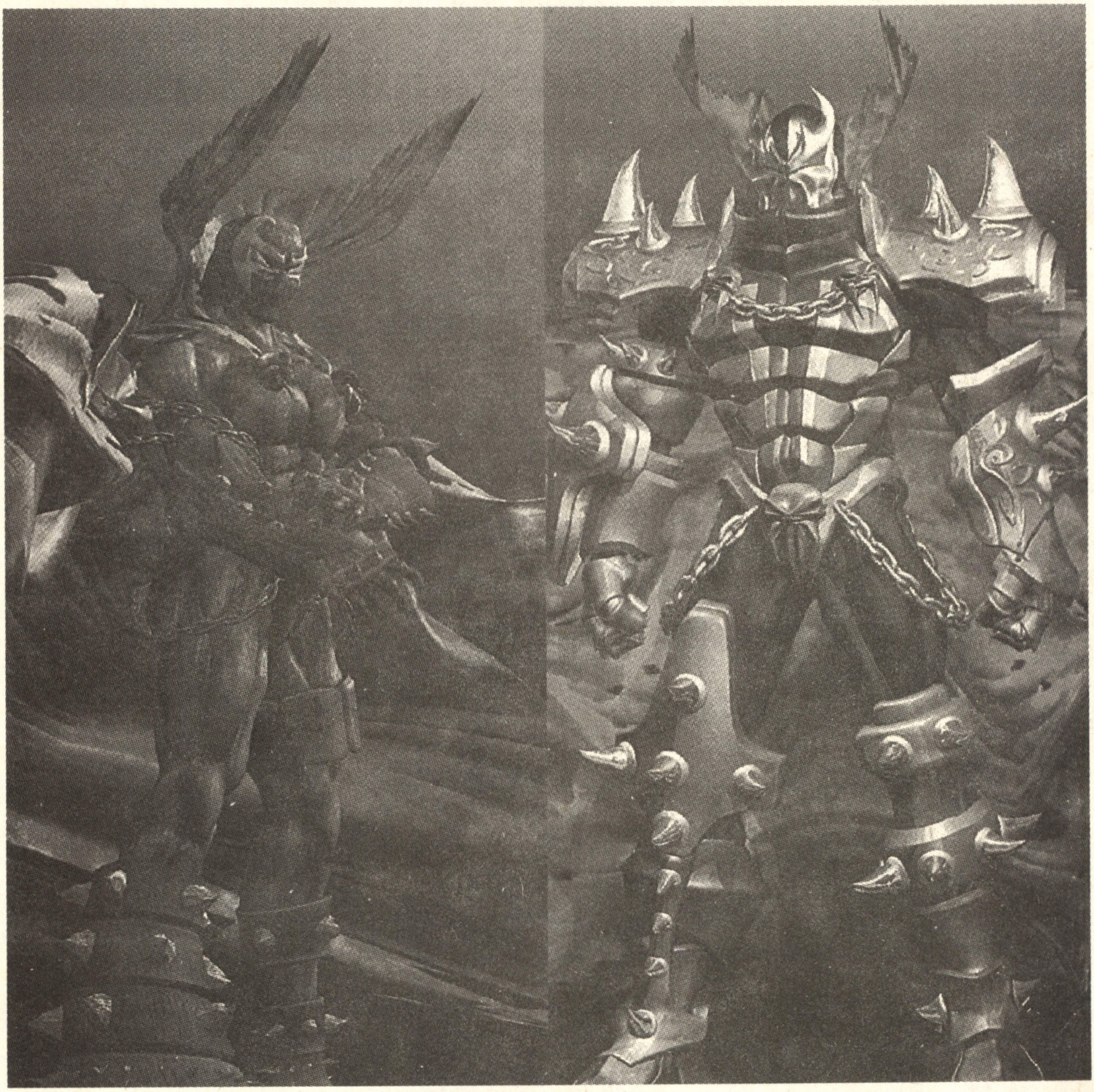
完全攻略

龙之战士 4(PS) ……74
超级机器人大战 α(PS) ……88
洛克人 DUSH 2(PS) ……91
在遥远的时空中(PS) ……113
燃烧战车(GB) ……122
神战(PS) ……132
最新金手指 ……142

电子游戏广场

街机道场





热门街机游戏情报大公开!

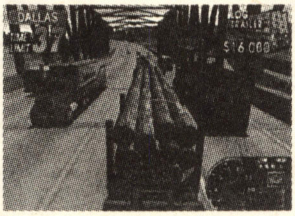
EIGHTEEN 18 WHEELER ★★★ AMERICAN PRO TRUCKER ★★★

劲作推荐 VOL. 31

美国大卡车

机种:ARC	厂商:SEGA
类型:模拟驾驶	发售日:发售中



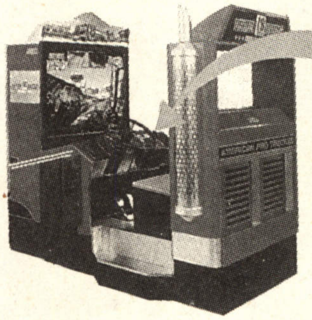


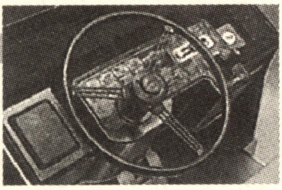
让卡车尽情奔跑吧!

一款驾驶 18 轮重型卡车,运送货物,体验卡车司机的游戏登场了。

它的基本操作与至今为止的卡车游戏一样,它的特征就在于方向盘很大;可以从座位上感觉到振动,就和真正驾驶卡车一样,而且,什么时候变速换挡,画面上都有提示。即使像我这样没驾照的人,驾驶起来也绝对放心!

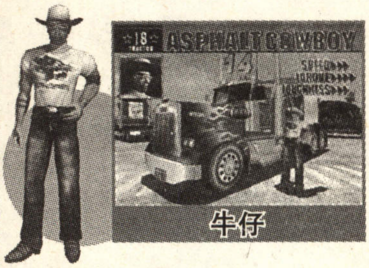






◀筐体上的方向盘的直径大约有 50cm,看上去很重的样子,但是操作起来却很轻便。

可以选择的四种卡车



牛仔



快速猫



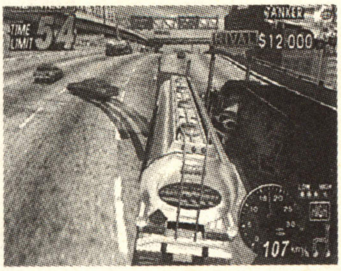
梦线



暴铁

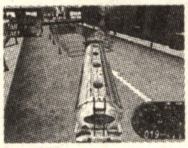
平安送货至目的地

这款游戏的难度就表现在 NORMAL 和 HARD 两方面。所谓 HARD,是指由于卡车载货很重,速度必然提不上去,于是要想取胜就显得很困难了。而且途中出现的对手,使用缩小车与车的间距或急刹车等来攻击你。当你紧贴在别的大型拖车后,要想迅速加速时有一个技巧,就是"スリップスリーム(某种超车技巧)"这样就可以使你赶超对手了。



4 种舞台可供选择

有四种舞台可供选择,从纽约到三藩市,有种横断美国大陆的感觉,这其中有高速路,也有山道,途中还有各种各样的障碍物和然灾害,有的岔路可使你走入一条捷径,可使进展更加顺利。







动作推荐

VOL. 32

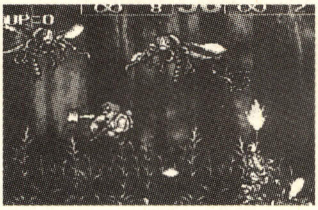
合金弹头 3

机种:ARC	厂商:SNK
类型:A · SHT	发售日:发售中

继《METAL SLVG》、《METAL SLVG 2》、《METAL SLVG X》后，METAL 系列的第 4 作

它远远超过前作的水平，其中全新的谋略，定会使FANS们为之激动！在这里，我们将以速报的形式，对这一系列进行回顾，并以画面照片为中心，向大家介绍新作。

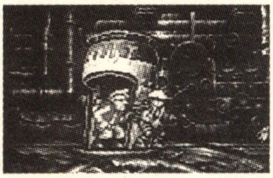
和前作的不同点有哪些？



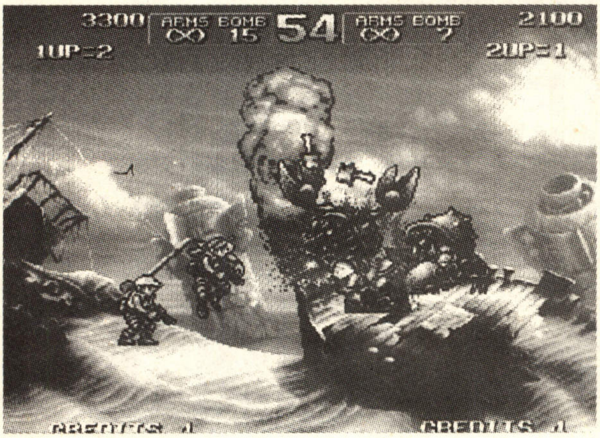
它的重大不同之处有两个。

一是在前作中，只有四种交通工具，而这次的则猛增至 10 种。丰富的变化自然会使人极度愉快，在战略方面的改进，会使得游戏更让人欣喜若狂。

还有一个引人注目的，是在街机版上系列最初采用的阶段方面的分歧。游戏共分为 5 个版面，使得在路线方面，攻略的自由度更高。自然，战略的趣味性也会随之倍增！能够去探索新的阶段，绝对有趣。



另外，无论哪个阶段的令人兴奋度都在直线上升，想展开精彩的攻防，绝对不成问题。而且在今作中，连敌方的角色也是相当有趣的(传统)。



好的地方当然会继承！

登场和前作一样，有马尔哥、达玛、艾莉、菲奥四个人。而且还这个系列独特的世界观和故事情节，不拘泥于一种表现手法的图解，及故事中角色的动作等，在今作中也都被很好是继承、利用起来。

当然，为了继续维持这一游戏，其中也尝试了许多新的挑战方式。由此，精彩的东西变得更加完美。一些隐藏的内容和解救俘虏的办法也被继承下来了。大家快去尝试吧！

《EMTAL SLUG 3》的故事梗概

企图破坏世界新秩序的莫丹将军和反乱战争，都已经是过去的事情了，世界终于又恢复了以前和平景象。

复活的莫丹企图再次筹划新的克迪达计划，没想到被事先察觉的正规军一肉打尽，第 2 次的克迪达还未爆发即被消灭。

在镇压莫丹反逆军中立下过汗马攻劳的贝尔克根 · 法尔刚斯队的马尔哥和达玛，并未接到消灭敌人的命令，便前去迎战。

莫丹元帅本人至今不知身在何方，莫丹军的残党替伏在世界各地，必须要把他们一个一个地歼灭。在和残党激烈地奋战中，马尔哥和达玛似乎隐约隐约看到了莫丹的影子。

他又活了。而且没有一点思想准备。

一方面，正规军情报部所属的特务机关斯帕罗斯在调查莫丹元帅踪迹的同时，时常发生一些奇怪的事情，至使调查无法进行下去。另一方面，从家被偷这种细小的事件来分析，重要人物的行踪和生物的异常巨大化之间，必然有一定的联系。可以性只有一种。

是莫丹元帅。绝不可能是其它人。

在情报部的帮助下，斯帕罗斯和法尔那的联手作战成为可能。他们突袭到莫丹军残党所隐藏的孤岛上，与敌人进行陆上战斗。

分析的结果是，莫丹军残党和奇怪的事情之间确实有一定的关系。同时，异常成长的巨大化生物和莫丹军之间的关系，一定也不一般。

队长马尔哥毅然带领部队开始了陆上作战。

缩着肩的马尔哥

举起一只手，大喊冲锋口号的达玛

猛地冲向一边的艾莉

好久没见微笑的菲奥

谁也没有想到，新一轮战斗的序曲悄然无声地奏响了。调查一极其艰难。而且它的精彩部分，绝对是前无仅有的。

《EMTAL SLUG 3》的角色介绍



ERI KASAMOTO

孤儿，在教会门前被捡到，好像当时她的名字被写在一张纸上。

开始懂事的时候，从教会里跑了出来，后来由于她像男孩子似的爽朗的性格，和出类拔萃的格斗功夫，没多久就成为了街头的领导者，正因为她所具有的战斗能力，她成为了一名正规军情报部中的侦察员。她接受了侦察员的各种能力培训，产并以一流特工人员的身份执行过多次艰巨任务。可是所来，由于连续有暗杀、谋略等非常不好的任务让她执行，她决定转属到特殊工作部队斯帕罗斯旗下。一般情况下，这种要求是不被接受的，但考虑到她以往的功绩和优秀的能力，最后特例批准了。

这之后，她在排除爆炸物方面成绩突出，并被同伴们冠以"爆弹姑娘"的美称。在第二次克迪达镇压作战中，她又出色的发挥了自己的才能，并由此进升为二等军曹。

性别：女　国籍：日本·广岛
职业：正规军情报部特殊部队斯帕罗斯二等军曹
出生日期：2008年6月6日
年龄：21岁　身高：168cm
体重：50kg　三围：80·57·86
血型：B型　兴趣爱好：游泳
喜爱的食品：一种烈性酒
喜欢的事性：漫无目的地散步
讨厌的东西：乘坐自己不会操作的飞行物
重要的东西：开始打人时的药荚
特技：开锁、生存技巧
口头语：每个人都是孤独的



PHIO GERMI

她是意大利富豪GERMI家的女儿。

GERMI家是军人世家，父亲当然希望自己的第一个孩子是个男孩，可谁知道母亲难产生出的却是一个丫头，而且母亲由此也再也无法生育。由一个女孩子来继承家业，这在GERMI的家族史上还是头一次。之后菲奥(PHIO)在父亲的训练下，成为了正规军中的一员。

本来，她的水平并不足以承担这么重要的任务，但由于她父亲的名望，她被编入了斯帕罗斯，并参加了对第2次克迪达的镇压作战。她在战斗中并没有什么出色表现，但却进升为曹长，后又不知什么原因再次进升，成为上级曹长。

因为PHIO是在父母严格地教育下成长起来的，所以性格稳重大方。她在大学中学习的是按摩和针灸，她希望自己将来能够成为一名运动方面的医生。

性别：女　国籍：意大利·佛罗伦萨
职业：正规军情报部斯帕罗斯上级曹长
出生日期：2006年10月2日
年龄：23岁　身高：158cm
体重：43kg　三围：88·58·89
血型：O型　兴趣爱好：做饭、刺绣
喜爱的食品：冰茶
喜欢做的事情：做蛋糕
讨厌的东西：热饮、洗热水澡
重要的东西：出生时的布娃娃
特技：家务、交谊舞
口头语：无所谓、没问题

MARCHRIUS DENNIS ROSS



他是意大利籍的美国人，曾在州立工业系的中学念书，之后又考入了士官学校的特殊技术专门学校，毕业后成为了特殊部队贝尔克根·法尔刚斯(通称RF队)的一员。由于他在严酷的训练中崭露头角，现被进升为中尉。

他将把在莫丹元帅的第一次克迪达中被打散的正规军兵士，再次集合成了RF队，他作为军队的首领，永远都是冲在最前线，英勇地与敌人作斗争。也正是他，和新友达玛联手，共同埋葬了莫丹，成为了给世界带来各平的特殊人物。正因这个功绩，他被进升为少佐，但他依旧以队长的身份领导着全队的士兵。

他同样参加了粉碎第2次克迪达计划的秘密作战。他率领再次编成的RF队与敌人周旋作战。那之后，他曾提出想辞退工作，未被批准。后又作为RF队的前线指挥官从事扫讨莫丹军残党的任务。

生性憨厚老实的他，对于夺走他的朋友、伙伴的莫丹元帅的这种做作，十分气奋。在特殊部队中生活，他的兴趣爱好是玩电脑，他曾经将自己设置的电脑病毒程序侵入进敌人的电脑中枢，至使敌人的电脑系统安全被破坏。并且连最下层也受了感染，进而引起发射核导弹这一事件，这是他一生的一个秘密。

性别：男　国籍：美国·爱达华州
职业：正规军RF队少佐·第1中队队长
出生日期：2005年4月13日
年龄：26岁　身高：180cm
体重：75kg　血型：A型
兴趣爱好：电脑程序设计
喜爱的食品：中国菜
喜欢做的事情：独自一人思考网上的电脑程序，并与其它人在网上斗智
讨厌的东西：在食品店门前并排站着的人们
重要的东西：时间
特技：做网上黑客，在地铁中生活，醉拳
口头语：如果有时间，就去读资料!



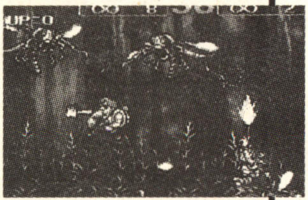
TARMIOLE ROUING

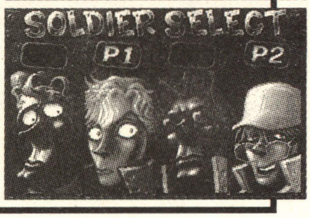
他是一名优秀的军人，中学毕业后，一直在军部的特殊战术战斗员养成所中学习。20岁的时候因救出大总统而被编入正规军RF队，并与马尔哥成为密友。在大型战斗的反攻作战时，他和马尔哥一起，坚持到战斗的最后，因而被进升为大尉。

在第2次克迪达镇压作战中，他异常活跃是协助马尔哥作战，之后，他同马尔哥一同提交了辞职信，并一直陪伴着马尔哥。

平时私底下他总是有说有笑，但作为战斗员时却变得十分严肃。第1次莫丹大战后，他曾打算开一间自行车店，还有人说上司在拼命地工作。

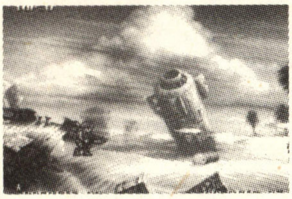
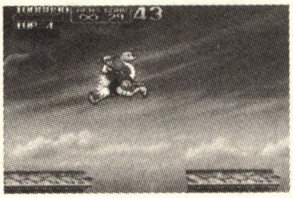
性别：男
国籍：日本·北海道
职业：正规军RF队大尉·第1中队副队长
出生日期：2005年5月1日
年龄：24岁
身高：174cm
体重：68kg
血型：AB型
兴趣爱好：组装自行车
喜爱的食品：纳豆饭
喜欢做的事情：一个人骑车旅行
讨厌的东西：感情冷淡的人
重要的东西：和大自然亲近的时候
特技：安装板金、野宿
口头语：想下一步了吗？



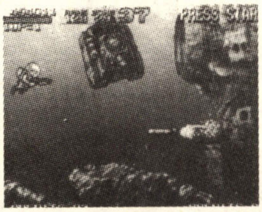


基本操作

●A 键:射击,机关炮,近身攻击。
●B 键:跳跃,在摇杆操作中,负责左右方向。
●C 键:投手榴弹,在有乘坐器时,负责乘坐器上的特殊武器(如加农炮等)。
●A+B 键:メタスラアタック,使乘坐器自爆,可以给敌人造成巨大损伤。
●8 方向摇杆:自机的移动,射击,机关炮射击方向的选择。

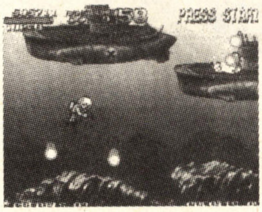



分岐路线



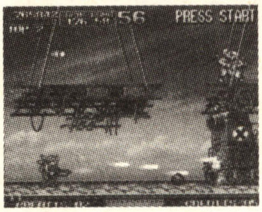
此作,又添了一个新的要素,就是一关中分为若干条路线,玩家可任意选择其中一条进行。

此如吧,第一关,最开始,就是一个分岐路线,由你选择是往下进入深海前进呢,还是向上进行森林。



当然,很据选择的路线的不同,难易度也有所变化,出现物品的数量和得分也不同。

在"3"的攻略中,路线的选择占了很重要的一部分,无论返回多少次,仍可以发现新路线,令玩家充满新鲜感,依照自己的实力,选择难度低的而得分很高的路线,是战略的要素。

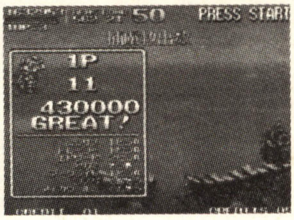


俘虏系统

每关,都会有近所的人被捕虏,救出他们就会得到物品,而且解救俘虏在 10 人以上,就会在分数上给 你奖励。

此作,还在这里那里设置了很多隐藏俘虏,寻找俘虏也可以说是乐趣之一,特别之处在于,和前作一样,还会有像相川留美那样的,解救她之后,还会给你援助的俘虏。

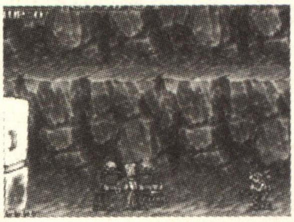




物品介绍

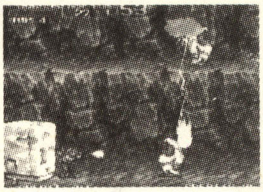
得分

有可以加分的物品,拿到了它,分数就会上升,(这是自然的),攻击特殊场合,也会有隐藏物品现身。



武器

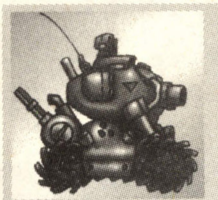
武器包括:射击方式,手榴弹,弹药,乘坐器上的特殊武器,这四大类。射击方式,是这次新登场的,特殊武器是在 1—3 中出现的。下面配配合图片介绍一下。




交通工具

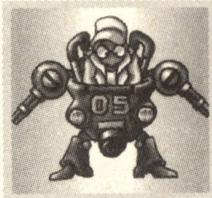
《METAL SLUG 3》中交通工具有很多。今天介绍一下 1—3 关中出的交通工具

SV—001/Ⅱ METAL SLUG



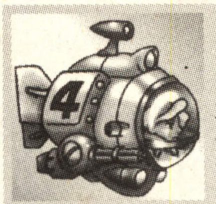
老友 METAL SLUG,攻击方法与前作无异,依旧是可进行全方位攻击的机关炮,加上向前的二种加农炮。

SVX—15D SLU ノイド



继续前作登场,两手各持一个机关炮,在某些地段,它的破坏性要比 METAL SLNG 大。

SVX—17M SLUG 水手号



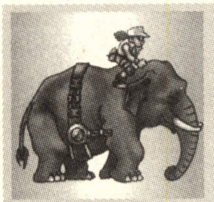
一种潜水艇,可在水中上下左右自由移动。武器是呈放射线形攻击,有二种向前方攻击的鱼雷。

AV—OSTR—CH 驼鸟 SLUG



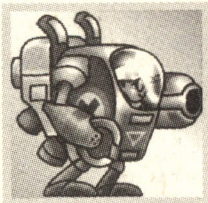
继前作的骆驼 SLUG 之后,今回,驼鸟 SLUG 全新登场!特征是移动速度快,跳跃力极佳。

SV—ELEPHANT



动物系列之两一象,虽然移动速度慢了些,但一但得到了武器,按 C 键,会导出强烈攻击,开发过程不明,高性能盔甲。

开发不明



敌军正在研究中的步兵用装甲防护服,跳跃中,再按一下 B 键,即可悬停。



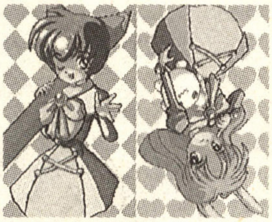
劲作推荐

VOL. 33

★ティンクルスター★
スプライツ
TWINKLE STAR SPRITES
TM

机种:ARC	厂商:SNK/ADK
类型:对战 SHT	发售日:发售中

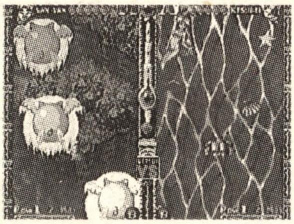
充满 PUZ 成份的 STG



相信各位已玩过不少射击游戏了，各位是否觉得射击游戏有点缺乏新意呢？这也难怪，因为大部分射击游戏的玩法也是控制自机将所有敌人消减。但其实当中也有不少充满创意的作品被人遗忘了，《TWINKLE STAR SPRITES》便是其中之一。

游戏特色

既然说过这游戏和一般的射击游戏有别，那么实际分别在哪里呢？首先它虽然可以双打，但这所谓的双打并不是合作，而是对战！即使各位玩单打也会有一名电脑控制的对手和玩者对战，所以游戏的主要目的不是消灭画面所有敌人，而是将另一“场地”的对手打败。至于攻击对手便要利用和 PUZ 游戏常见的连锁颇为相似的“连爆”，一定次数的连爆后便会制造出“攻击喽罗（用作攻击的喽罗）”甚至 BOSS 到对手的场地攻击或阻碍对手。

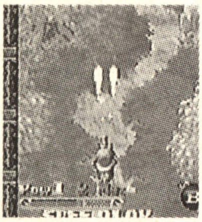


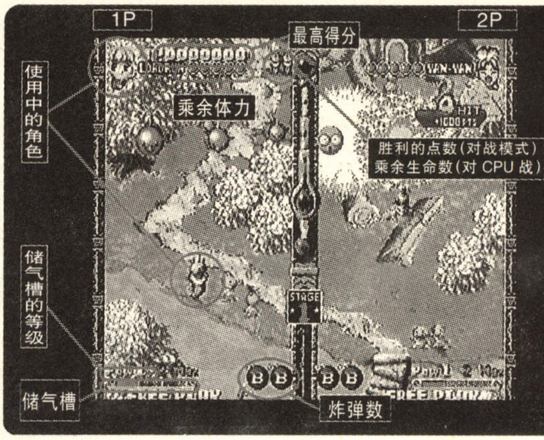
对付喽罗

一般喽罗的对付方法和一般的射击游戏一样，只要不断向它射击已可。不过以一般射击攻击始终效率不足（因为喽罗的耐久力并不是都一样），故此游戏也设有储炮和大弹（BOMB）这两种同样型游戏常见的攻击。储炮是一种有贯通能力的强力射击，敌人众多时便能发挥其威力；这游戏的储炮是有 LEVEL(是否比彩京的《STRIKER 1945 Ⅱ》更早使用此系统则不得而知)，高 LEVEL 的储炮除了有更高的攻击力外，更会立刻放出攻击喽罗甚至 BOSS 到对手的场地。至于大弹和同类型游戏一样有限弹数，但攻击力和攻击范围都十分大，加上使用时自机会有无敌时间，是用作紧急回避的攻击。

对付对手

要对付对手，首先要知道何谓连爆，游戏中每种喽罗耐久力是不同的，而喽罗爆炸时产生的爆风有攻击力（攻击力视乎该喽罗的种类而定），故此邻近喽罗被爆风波及而爆炸便是连爆。制造了一定次数的连爆后便会放出攻击喽罗甚至 BOSS 到对手的场地，对手当然不是不可反抗的，只要攻击喽罗被攻击至一定程度后便会返回另一场地攻击放出攻击喽罗的一方；而 BOSS 除了可用一般攻击将它击退外（但很难），当受豁害者可以放出 BOSS 时已放出的 BOSS 会逃掉。所以平衡方面绝对没有问题。





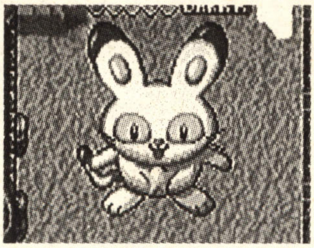
画面说明

角色介绍

游戏中共有 9 个可供选择的角色。根据所选角色的不同会有很多差异，例如：移动速度，连射性能，滑动射击性能和 BOSS 的这一角色。可以按“×”键来选择 2P COLOR。

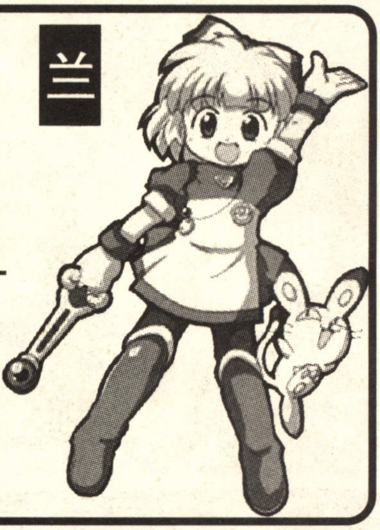
兰

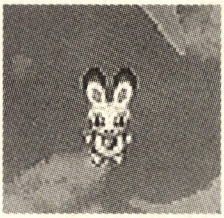




她是这个故事的主人公，可爱、活泼，和ビキャット共同联合使用魔法。

『ラン 加油吧！』





简介

种族：妖精族的小公主
年龄：10岁
生日：贝贝月 24 日
血型：O型
兴趣爱好：吃甜品
性格：健康、开朗
喜欢的东西：甜品
讨厌的东西：辣的东西
坐骑：魔法扫帚
特殊攻击：魔剑
滑动攻击：利用光射出子弹
子弹：电光火星

莉亚丽·迪尔



她是飞龙国的公主，兰最大的对手，如果她使用火的魔法，谁也赢不了她。

『兰 不论你在哪，我都要和你决一胜负。』



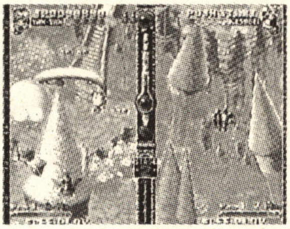


简介

种族：龙族的公主
年龄：10岁
生日：快乐月 6 日
血型：A型
兴趣爱好：坐着小龙在空中游玩
性格：现实主义者 极易生气
喜欢的东西：秘密★
讨厌的东西：おかっぱ的女人
坐骑：龙的孩子(小龙)
特殊攻击：小龙
滑动攻击：利用小龙放射火炎，射程较短。
子弹：燃烧的气团

娅娅·娅





她统领戏色的森林，是最年少的首领。好会骑着小飞猪在空中翱翔。

『去执行任务！飞吧！小飞猪！』



简介

种族：森林的妖精
年龄：7岁
生日：快乐月 15 日
血型：B型
兴趣爱好：和动物游戏 游泳
性格：敢做敢当
喜欢的东西：果实
讨厌的东西：机械
坐骑：小飞猪
特殊攻击：小飞猪
滑动攻击：范围广 威力略弱
子弹：小飞猪发出的攻击

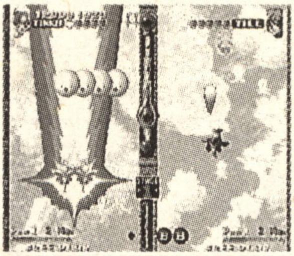
迪茵卡&琳卡



为带回失踪的兰公主，她俩在城内寻找，如果两人合力，威力无比。

『利用组合加油吧！』

2个人有相同的性格，但战斗的时候只有迪茵卡一个人。





简介

种族：女王的妖精
年龄：16岁
生日：泡泡月10日
血型：AB型
兴趣爱好：做家务
性格：温顺、老实
喜欢的东西：扫除、洗衣
讨厌的东西：梨
坐骑：靠翅膀飞
特殊攻击：小个子妖精
滑动攻击：在攻打的瞬间按方向键，有8个方向可攻打。
子弹：双重浪

玛基&班迪尔



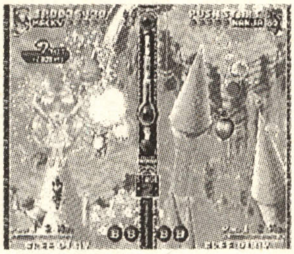
两个人为寻到新的秘宝而不懈努力。

『这是我们的责任！走吧，班迪尔！』

『好，好。』

虽然是2人组，但作战时只有玛基。





简介

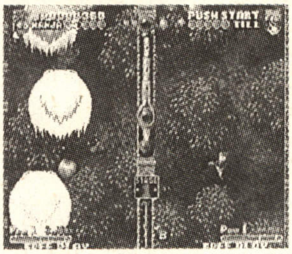
玛基
种族：咪咪林族
年龄：14岁
生日：欢乐月30日
血型：A型
兴趣爱好：攒钱
性格：倔强
喜欢的东西：钱
讨厌的东西：损坏了的东西
坐骑：魔法铅笔
特殊攻击：毛绒玩具
滑到攻击：发射后，对准敌人再按一次键，进一步破坏。

班迪尔
种族：咪咪林族
年龄：14岁
生日：热月8日
血型：O型
兴趣爱好：收集毛绒玩具
性格：超臆病
喜欢的东西：毛绒玩具
讨厌的东西：自己的臆病

雷毛怪



它是一种浑身都是毛的生物，性别、年龄、生态皆不明，但精力充沛。

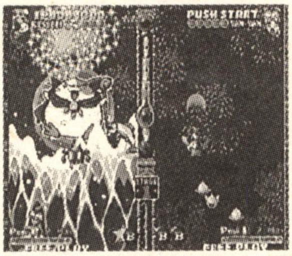


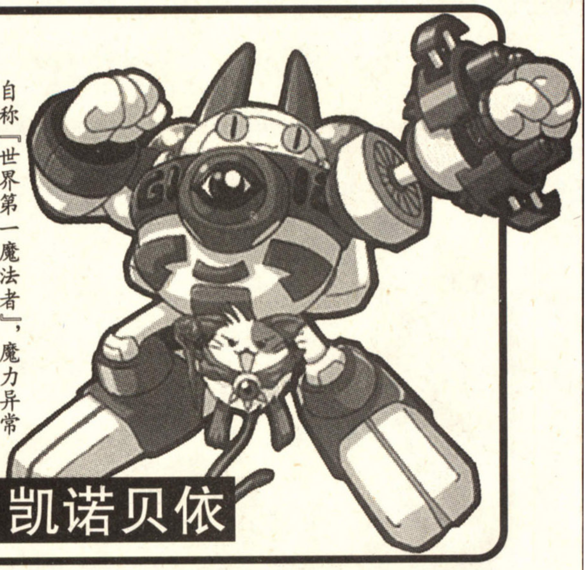


简介

种族：毛球族
年龄：（即毛的数，大概2000岁）
生日：？
血型：？
兴趣爱好：修理毛发
性格：根据颜色不同有差异
喜欢的东西：裙带菜、海带
讨厌的东西：压力
坐骑：自己飞
特殊攻击：大毛球
滑动攻击：攻击的瞬间按方向键，放电
子弹：毛球总突击







多・凯诺贝依

自称『世界第一魔法者』，魔力异常强大。

『我是战无不胜的魔法猫!』

简介

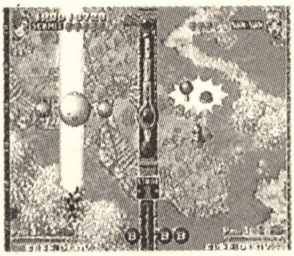
种族：猫的仙人
年龄：65536岁
生日：冷冷月29日
血型：？
兴趣爱好：晒太阳
性格：怪异
喜欢的东西：年轻的女孩子
讨厌的东西：？
坐骑：靠魔力驱动的魔术猫
特殊攻击：猫的光束
滑动攻击：和魔术猫左右开弓发射光束，射程短威力大。
子弹：魔导奥义・大津波



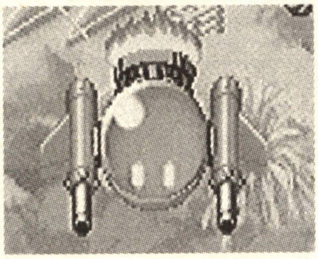
亚瑟・休西特

他是一名优秀的骑士，为了一个自己喜欢的女孩子而战斗。

『看我的速度，快不快?』



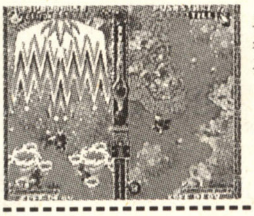




简介

种族：妖精族的亲卫队长
年龄：16岁
生日：樱花月3日
血型：A型
兴趣爱好：追求兰
性格：不服输
喜欢的东西：兰
讨厌的东西：所有对兰有敌意的人
坐骑：火箭
特殊攻击：发射等离子体
滑动攻击：冲着前方一直发射
子弹：等离子束GX





他们是恶毒的帝王梅威乌丝手下的3人组，其中克莉芬被众多女孩子所喜爱。

『我们是无敌的亲卫队!』『对!』3人组中作战的只有克莉芬。



克莉芬&艾文&巴恩

简介

克莉芬
种族：梅威乌丝亲卫队长
年龄：16岁
生日：棒棒月2日
血型：A型
兴趣爱好：装死、吐血
性格：软弱
喜欢的东西：女孩子
讨厌的东西：醉鬼
坐骑：克莉比
特殊攻击：克莉比的闪电
滑动攻击：光圈的轨迹像回飞棒似的，发射物不光可以抓住，还可能残留在画面上。
子弹：连发的飓风

艾文
种族：亲卫队员（梅威乌丝的弟弟）
年龄：12岁
出生日期：圆圆月20日
血型：A型
兴趣爱好：打扮
性格：乘巧
喜欢的东西：女孩子
讨厌的东西：醉鬼

巴恩
种族：亲卫队员
年龄：18岁
出生日期：贝贝月5日
血型：AB型
兴趣爱好：锻炼身体
性格：冷酷
喜欢的东西：女孩子
讨厌的东西：醉鬼

隐藏角色介绍

己知的隐藏人物有四人。所谓隐藏人物，就是那些正体不明的角色。在人物模式下的角色选择画面中，输入物定指令，隐藏人物就会出现。但因角色不同，输入的指令也不同。

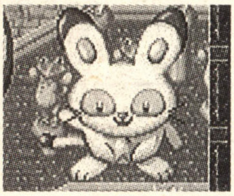


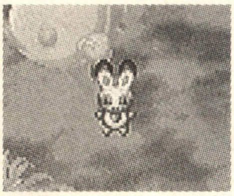
暗黑SPNTES——达可兰

梅威乌丝用土作成的，是兰的分身，法力、能力、视力均在兰之上。口头禅："让你看看黑暗的力量!

出现指令：将游标指到梅威乌丝亲卫队，然后按向下的箭头4下以上，就可以选定了

简介





种族：不明(梅威乌丝用法术制造的)
年龄：3天零3小时(外表看起来像10岁)
生日：寒月20日
血型：不明
兴趣：战斗
性格：严厉
喜欢的东西：梅威乌丝大人
讨厌的东西：梅威乌丝大人以外的家伙
坐骑：魔法飞行器
积蓄攻击：黑暗威力
子弹：黑暗之星。

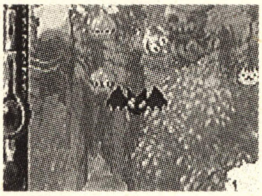


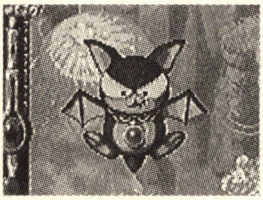
恶之帝王——梅威乌丝

梅威乌丝是住黑暗帝国里的恶之帝王。五千年前，他的祖先虽掌握了黑暗力量，却被"SPNTES"打败。梅威乌丝为此至今耿耿于怀。口头禅：将复仇进行到底!!!

出现指令：将游标移到梅威乌丝亲卫队处，按向上按钮四次以上，即可选定。

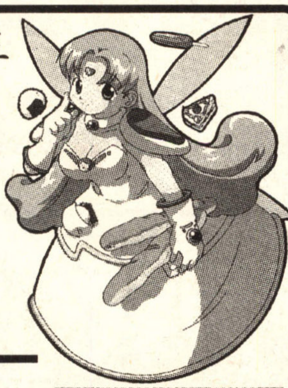
简介





种族：DARK EMPIRE族
年龄：自称10万岁(其实只有25岁)
生日：花月29日
血型：A型
兴趣：围棋、象棋、征服世界
性格：一言即出
喜欢的东西：征服世界(预定)
讨厌的东西：妖精，腰痛(最苦恼的事)
座骑：靠黑暗之力飞翔
特殊攻击：小蝙蝠
积蓄攻击：可以向三方发散的小蝙蝠
炸弹：蝙蝠炸弹

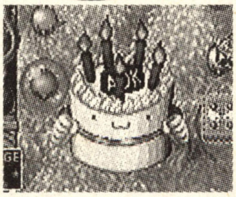
MEMORY女王

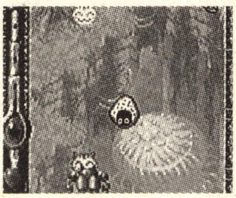


兰的母亲，在遥远的过去，县有超乎想象的能力。是个绝对大肚汉。口头禅"我的肚子饿了!"

出现指令：将游标移到兰上，按向下按钮4回以上，即可选定。

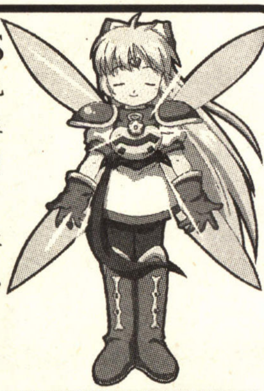
简介





种族：妖精族的女王
年龄：30岁
生日：??月3日
血型：O型
兴趣：吃
性格：慢性子
喜欢的东西：全部食物
讨厌的东西：吃不到任何东西
座骑：靠翅膀飞起来
特殊攻击：フーズ
积蓄攻击：可在画面内来回飞舞
炸弹：饭团

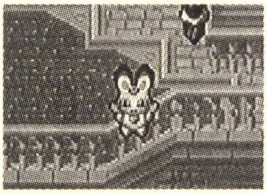
光之女王——SPNTES

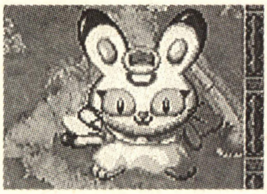


五千年前，将世界从危机中拯救出来的魔法战士。现在转生为一名少女。在神的指引下，她的力量逐渐苏醒。

出现指令：将游标移到兰处，按向上的按钮4次以上，即可选定。

简介





种族：传说的妖精族
年龄：如果从传说中算起来的话，现世中15岁
生日：马月1日
血型：O型
兴趣：转生
性格：保持着纯洁的心
喜欢的东西：世界上的各位
讨厌的东西：丑陋的心。
积蓄攻击：比兰的攻击更猛烈
炸弹：小兔炸弹。



劲作推荐

VOL. 34

电脑战机

ORATORIO TANGRAM

-M. S. B. S. Ver. 5. 66-

机种:ARC	厂商:SEGA
类型:模拟驾驶	发售日:未定

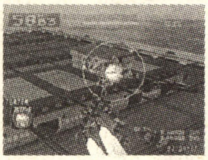


MBV-04-10/80SP

10/80 SPECIAL

与前作テムジン除掉角后的形象一样，但是机能大大强化。即使如此，与第二代 VR 的性能相比也还远远不及。需要搭乘者的努力才能取得胜利。

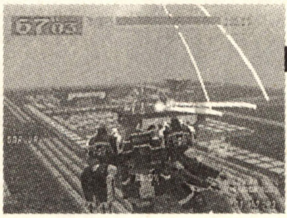
CHEEK POINT 1 使用 NAOMI 基板



本次采用了 NAOMI 的基板。由于基本 DC 进行的开发，所以可能再度移植到 DC。顾赏上，画面输出从 24KHZ 变为 31KHZ，感觉更加细腻。

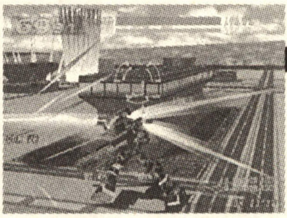
CHEEK POINT 2 追加 3 个新机体

能够使用的机体在原来的 12 个基础上又增加了 3 个，虽与以前的机体系列机相像，但感觉却有所不同。



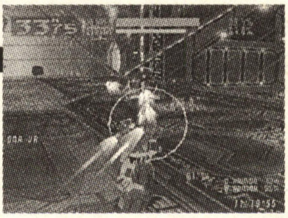
STEIN-VOK

VOK 系列的新型机体，名观与 GRIS VOK 相似，但武装与前者相比有大的变化，由实弹系变化为以光学系武器为主，攻击更加多彩。



APHARMD C

APHARMD 系列指挥官用机，右手短枪，左手实剑，无论长短距离作战都能发挥威力。



10/80 SPECIAL

旧型テムジン的改进型 10/80 为基础开发改良的机体。由于它使用的是 V 型转流器等旧部件，因此性能上无法和最新型机体相比。

CHEEK POINT 3 与 VM 对应的 DC 版强化型机体出击可能!

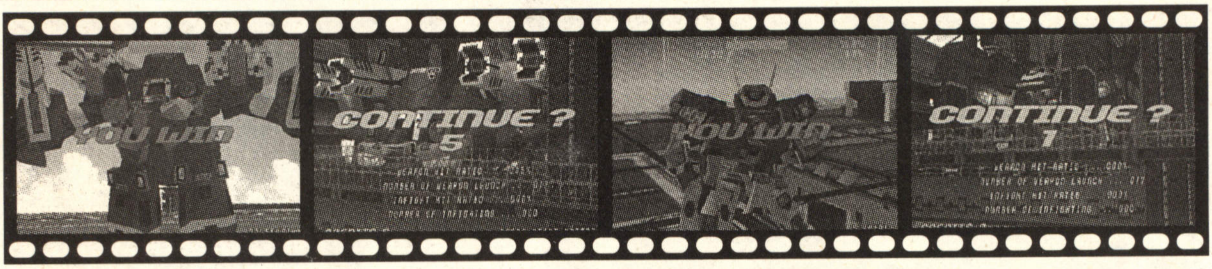
本回值得注意的是，与 VM 相对应机体增加了插槽。用 DC 电脑战机 CUSTOMIZE 数据制创的强化战机在 VM 记录后，此机体可能在游戏中心出击可能。另外，在 METWORK 对战受好评的 QUICK MESSAGE 如果预先在 VM 中登录，以后则可能使用。有关输入方面，追加 QM 键和左杆相组合的 6 种表示。



武装与 GRIS VOK 的发射装置同名，但实质内容大异，攻击比 AOU 的攻击变化更多更复杂。

SBV-328-B

STEIN-VOK



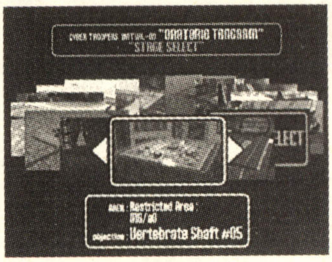


RVR－12

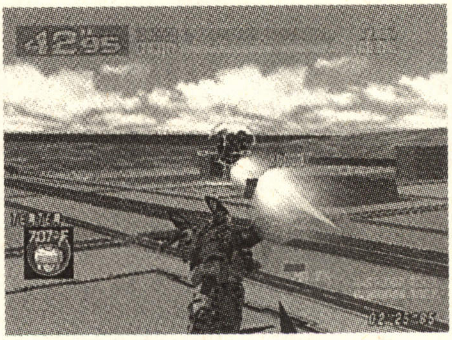
APHARMD C

变化丰富的 APHARMD 机体，为指挥官用途开发出的 C 型特征，包括在头部追加的 CEMSOR BLOCK 和在左腕装备的实剑。

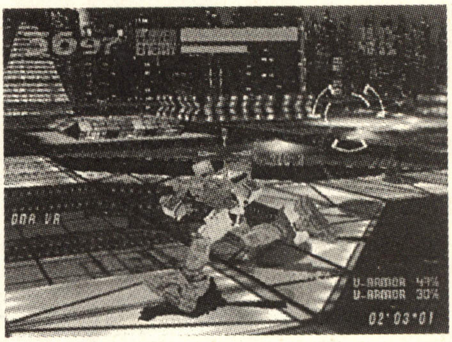
CHEEK POINT 4 对战 STAGE 分为 14 部分



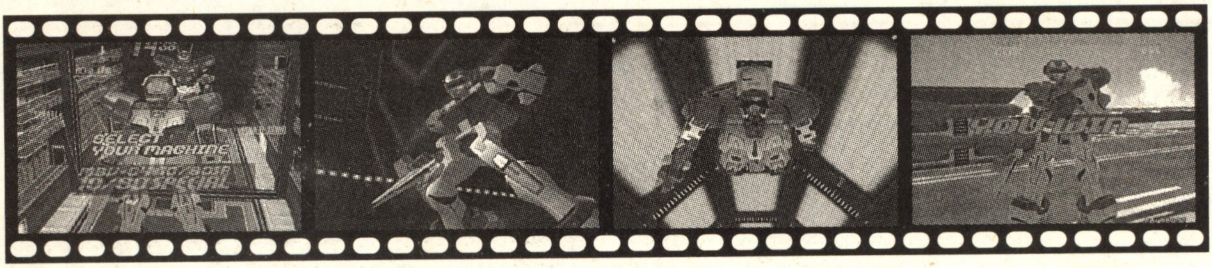
装备的关数与 DC 版一样为 14。DC 版中新增加的第一关和一代的电脑战机复出的 3 关也可以玩。DC 版被变更的“PUBLIC POOT”关，与 DC 版“VER. 5. 45”相同，另外，选关方面也追加新内容，对于战斗来说选关的重要性有所增强。

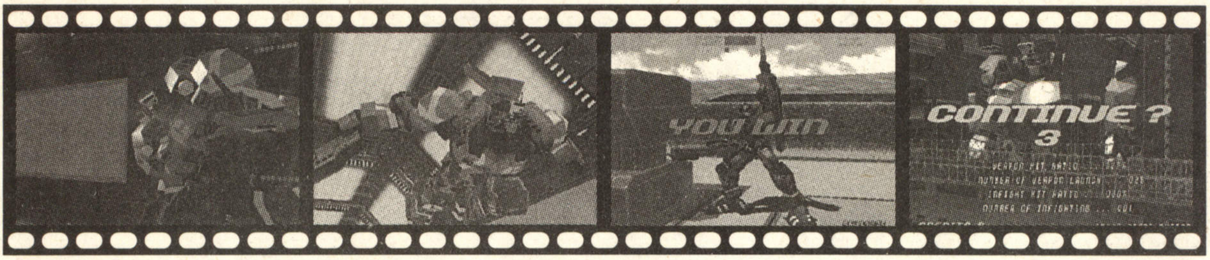


AUTOBAHN



WATER FRONT

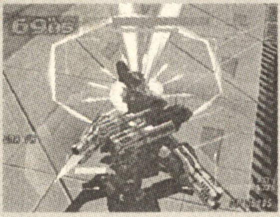
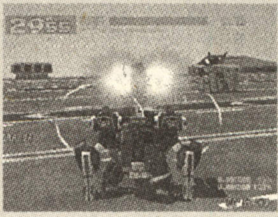
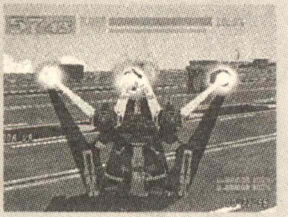




新追加的三种机体的 PROFILE

STEIN-VOK——经济性重神型光学兵器装备机体

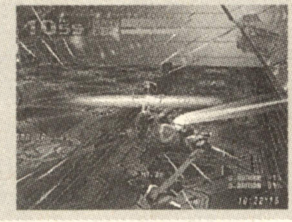
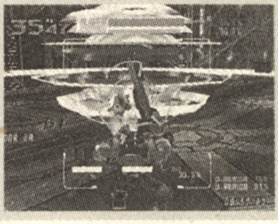
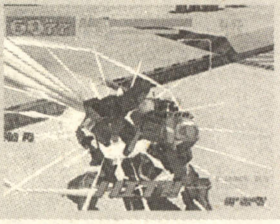
Left Weapon: SHOULDER LAUNCHER　Center Weapon: OVERHEAD LAUNCHER　Right Weapon: BEAM LAUNCHER

肩部，手臂和头部等全部装备光学兵器系的发射装置。这是前作 GRIS-VOK 过多的火力兵器转变为光学兵器后的产物。战斗方法和使用技术与 GRIS-VOK 虽类似，但 STEIN-VOK 具有自身俐有的战略，尤其值得注意的是跟踪式电子束弹的使用。

APHARMD C——超指导力强化型机体

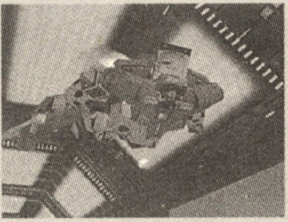
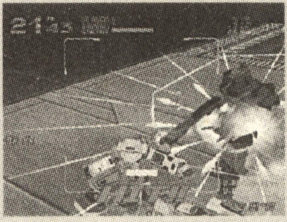
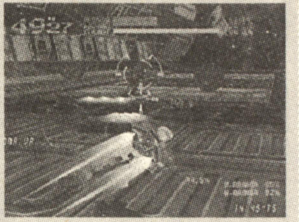
Left Weapon: MACHETE　Center Weapon: GRENADE DISCHARGER　Right Weapon: SHOTGUN

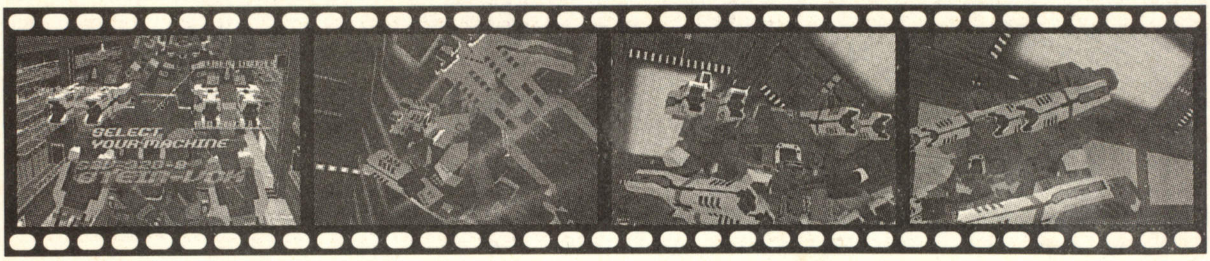
右手持机枪发出电子束弹，左手与其他 APHARMD 机体一样可发出凝固汽油弹，左腕装有光剑，可在近战发挥作用。APHARMD C 与其他同类机种相比差别明显。

10/80 SPECIAL——旧式改良强化要努力机体

Left Weapon: POWER BOMB　Center Weapon: SWORD　Right Weapon: BEAM GUN

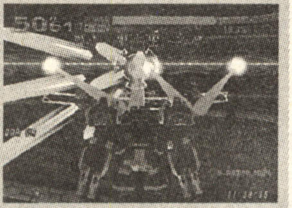
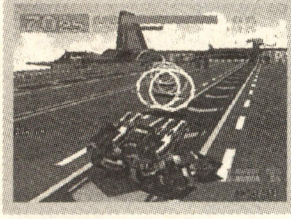
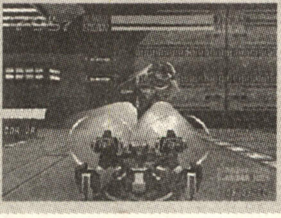
旧型テムジン的强化改良后的机体，性能方面没有太大的改进。机体使用的 V 转流器是旧式部件，因此不能实际空中垂直转弯和空中 DASH。外形与在 DC 版登场的试验性テムジン类似。这是一类需要玩家技巧的战机。



检证光学系攻击变化

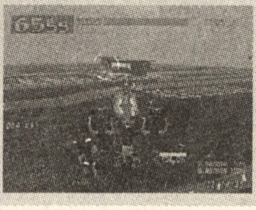
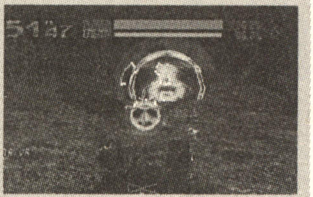
肩部发射装置 威力大的主力装备

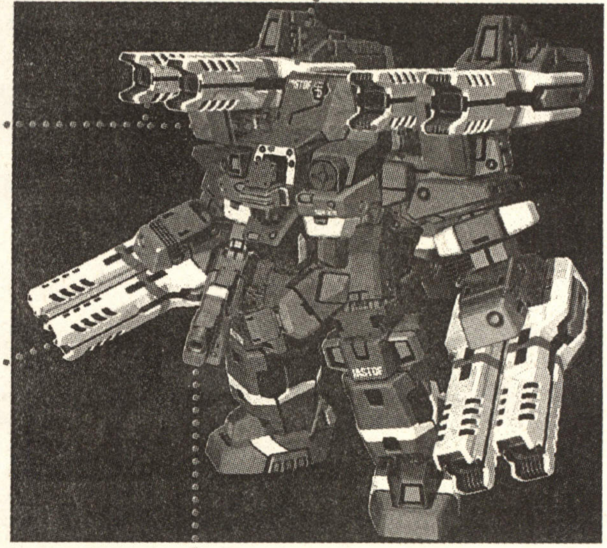
同时扳动左右扳机使用的肩部发射装置，攻击多彩，是组成攻击的核心。威力巨大，使用中起主力作用。

头部攻击装置 拥有未知的可能性

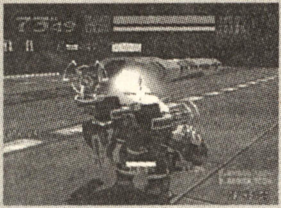
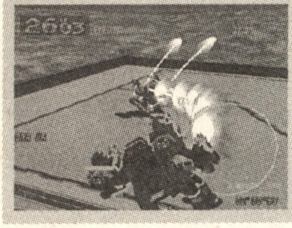
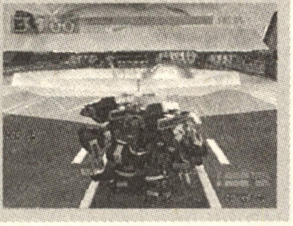
头部发出的攻击是能量球。与其它攻击组合威力巨大。



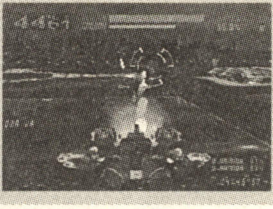
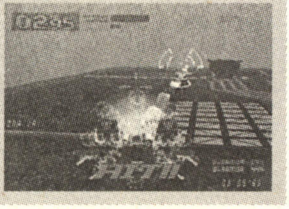
电子束攻击装置 只是牵制作用!

两腕的电子束装置通过发动左或右扳机使用，从外表看是左右相同，但从右手发出的是电子光束弹，左手发出的是伴随爆风的电磁光束。一般都用作牵制作用使用，但有时也可作力攻击的核心。但与其它攻击配合使用更能发挥作用。

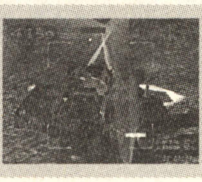
电子束火焰 将战局导向有利

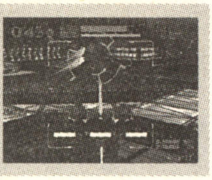
可削弱装甲防御，下蹲使用左 TARBO LW 或 RW 发出。

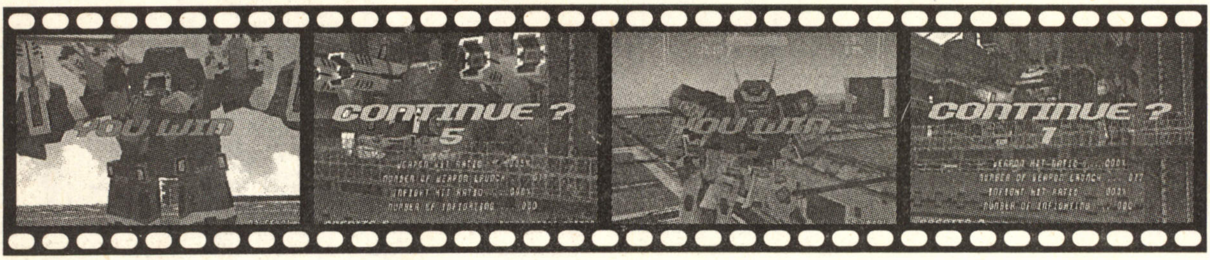



近战! 使用光束剑!

使用两臂的电子束发射装置射击形成光束剑，边射击边后退。由于发射间隔时间短，适合近战。近战中必须考虑发射的速度和发射间隔的速度。





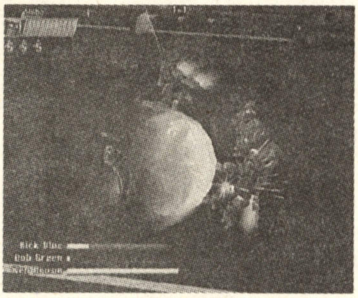


动作推荐

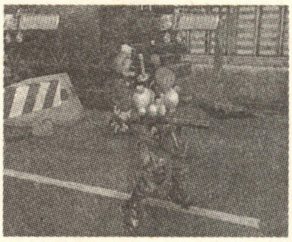
VOL. 35

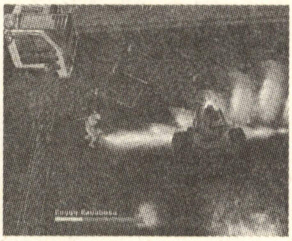


机种:ARC	厂商:CAPCOM
类型:ACT	发售日:未定



CAPCOM 和其他厂商合作推出游戏的计划十分成功，有关方面当然会再接再厉。今次合作的对象则是曾经一度合作移植《GUNBIRD2》的彩京，游戏方面则是一支会在街机及 DC 推出，集动作和射击于一身的游戏《GUNSPIKE》。CAPCOM 本身也有制作不少有名的动作游戏，彩京则是射击游戏的老字号，加上 NAOMI 的机能，绝对是值得期待的作品。

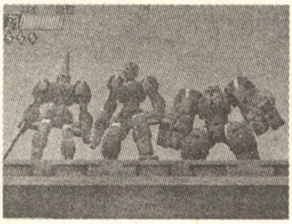




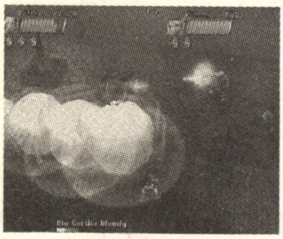
CAPCOM 人物又再在彩京游戏出现

故事

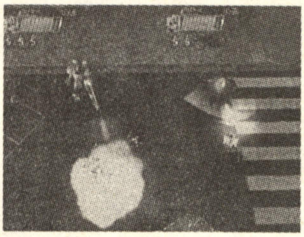
公元 20××年，世界经济正处于混乱之中，恐怖分子变得猖狂，他们到处破坏令国家甚至世界亦面临灭亡。“世界和平联合”为了消灭恐怖分子，于是针对恐怖份子以机械人作主力的特点，组织了一队使用“MOTOR BOTTS”的“对机械人特殊部队”对付恐怖分子。



游戏特色



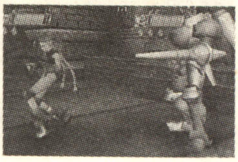
既然是 NAOMI 的作品，游戏是多 3D 立体形式已是意料中事，从已公开的画面看画面质量似乎不错，而且两位玩者以远程武器向敌人攻击时更充满迫力。至于操作方面，游戏只需方向键和三个键用，攻击方面则由五种性质不同攻击。加上可以二人同时玩，故此理论上除了可围殴敌人或一齐射击外，而且更可一方上前攻击，另一方作援护射击。自由度十分之大。



充满个性的人物

已知游戏可选择的人物共有五人，和 DC 版《GUNBIRD2》一样，他们之中是有人来自 CAPCOM 游戏的。他们分别是《STREET FIGHTER ZERO》系列的 NASH（美版：CHARLIE）、《STREET FIGHTER》系列的 CAMMY 和《魔界村》系列的 ARTHUR（亚瑟）！原创人物则有前滑雪板冠军 SHIBA 和谜之外国人剑士 SEMONE。至于人物设计是曾在《GAIAMASTER》及《D&D》中设计人物的西村キヌ。



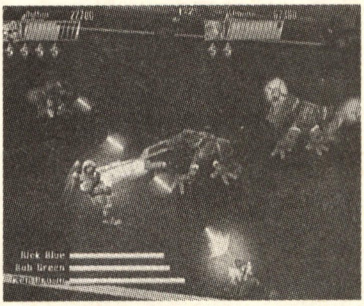


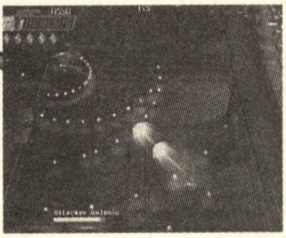
三位 CAPCOM 人物

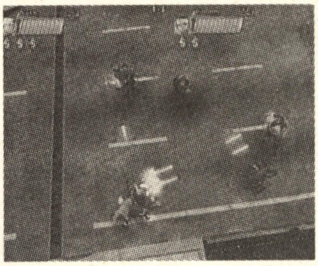
ARTHUR

只能以“难以置信”四字形容,《魔界村》时代的亚瑟虽然是一个勇敢的骑士,但形象总是有点滑稽。而《GUNSPIKE》亚瑟摇身一变,成为一个身穿金色盔甲,懂得发射飞弹及 LASER 的“怪物”,真是意想不到。不过原版的魔法攻击会否出现呢?盔甲会否被打碎呢?死时是否会剩下一堆白骨呢?









CAMMY

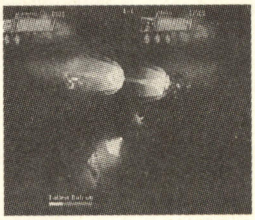
另一位 CAPCOM 人物是在《SF》中原为 VEGA(警察) 部下的 CAMMY,身手方面无从质疑。和 NASH 相比形象的改变更少,而不少原版的必杀技如 CANNON SPIKE 亦可重现。CAMMY 可说是位轻量级的人物,近身攻击可能比不上其他人物,但她的速度相信会比其他人物优胜。

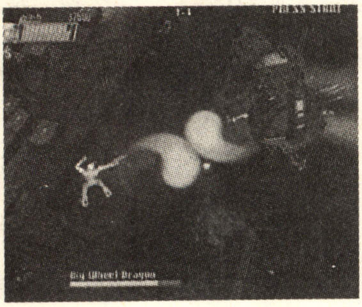


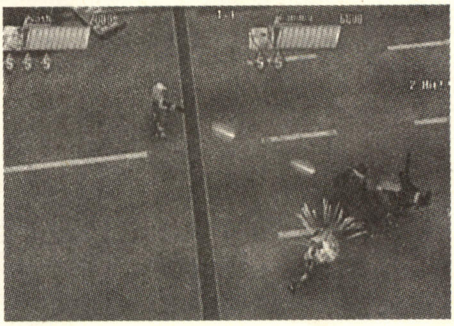
NASH(CHARLIE)

《SF》系列的设定中 NASH 虽然是个死人,但也是 CAPCOM 受欢迎的人,很多作品也有他登场。和亚瑟相比 NASH 形象的改变比较少,可能因他本身是军人的关系吧! 从已公开的画面中已确认 NASH 会有 SONIC BOOM,“脚刀”相信也会出场,另外 NASH 是来自格斗游戏,白兵战会否经其他角色有利呢?



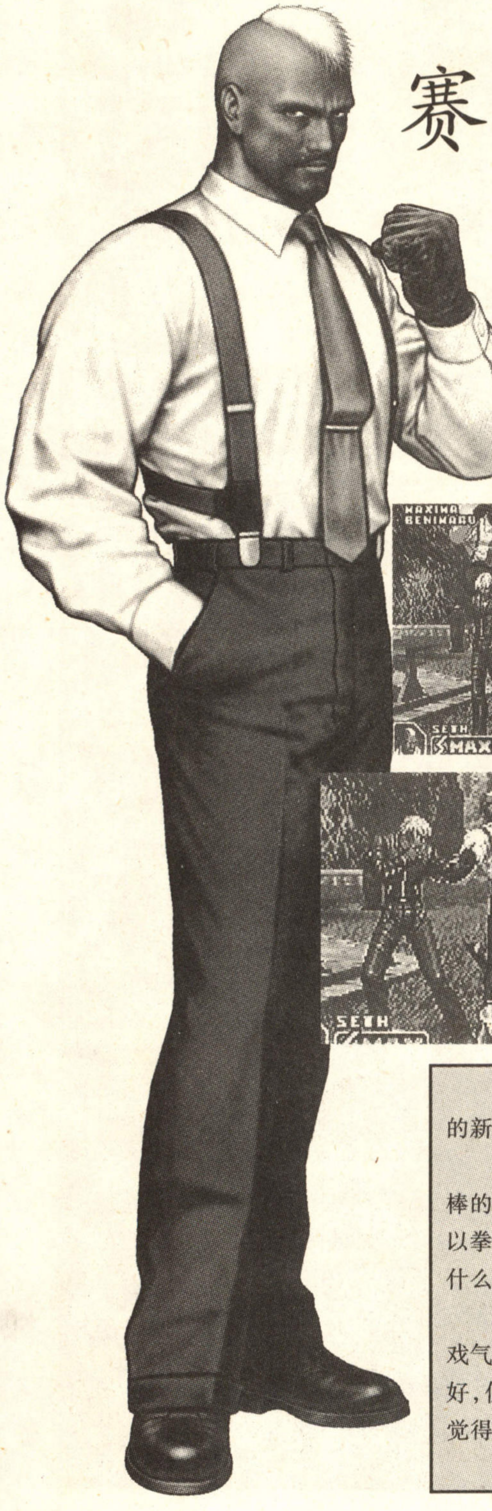






KOF'2000 (暂定名) 决定出场人物①

KOF'99 EVOLUTION



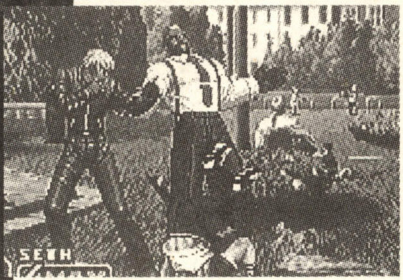
赛斯

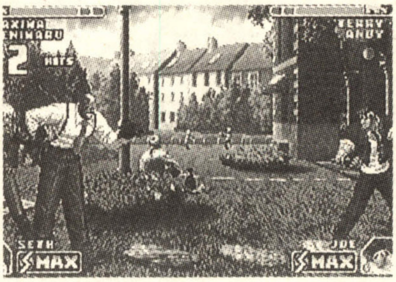
PROFILE(个人档案)

声优:中村秀利
格斗方式:护身术
生日:8 月 1 日
年龄:41 岁
出生地:美利坚合众国
血型:B 型
身高:190cm
体重:108kg
兴趣爱好:偷听、驾驶
喜欢的食品:蔬菜、水果(素食主义者)
擅长的体育运动:个人竞技
重要的东西:领带、家庭
讨厌的东西:飞机









在予定于今年夏天开始发售的《KOF2000》中,决定全部登场的新角色,先作为临时演员的罢工者,在 DREAMCAST 登场!

其中,有一个叫赛斯的男人,他是一个有男子汉气慨的绝顶棒的男人。格斗方式为护身术,即在爽快地跳起、踢脚的同时,加以拳击运动员似的上击拳。格斗方面的计划工作的预想,到底是什么呢?

总之,在动作和招术上,给人感觉略有一些华而不实,不过游戏气氛可能还是比较贴近现实的。也许他在某些方面做得不算很好,但是,不论怎么说他都是 KOF 中的一员,只要这样,我们就会觉得很高兴。

他的兴趣爱好是偷听,这可实在是有些危险呀……

KOF'2000 (暂定名) 决定出场人物②

KOF'99 EVOLUTION

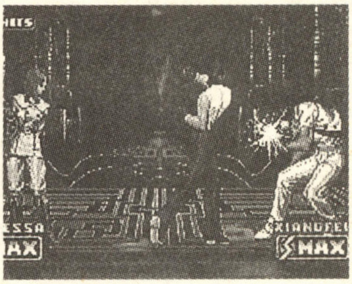
瓦内莎



PROFILE(个人档案)

声优:南香
格斗方式:拳击
生日:1 月 9 日
年龄:30 岁
出生地:不详
血型:B 型
身高:182cm
体重:67kg
兴趣爱好:攒钱
喜爱的食品:啤酒
擅长的体育运动:一般的运动
重要的东西:结婚戒指
讨厌的东西:优柔寡断的人



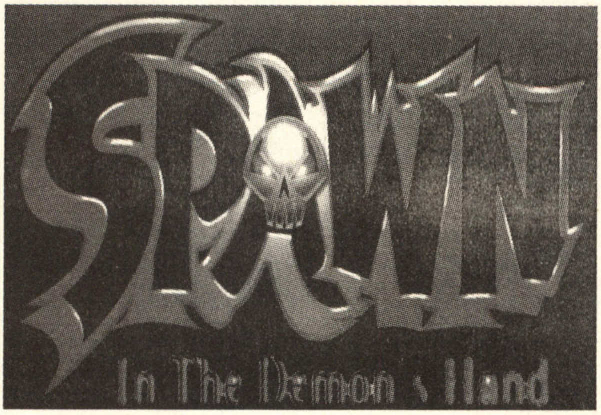


已经决定在《KOF2000》中出场的另一个新人,就是年仅三十岁的年轻女性——瓦内莎(ヴァネッサ)。由于她认为最重要的东西是结婚戒指,可见她已经结过婚了。那么她有小宝宝了吗?如果有的话,她可真能算是格斗游戏中的第一们成熟女生,再加上她的服装,其魅力一定会不同凡想。

她所使用的格斗方式,是现如今女性中很少使用的拳击。这绝对领先于时代潮流,真想知道她为什么会来参加格斗。

因为她一边跑跳一边出拳,其速度非常快,所以你会发现选择她进行攻击时,会越使越容易。格斗中的女性有一个共同特点,那就是"动作过快",不过这样易于操作。她是一个无论什么样水平的玩家都可以选择的角色。

不过,也许正是由于她那具有诱惑力的声音,无论怎样都感觉很好。难道没有人就是因为她的声音才选择她的?



攻略地狱 特别篇

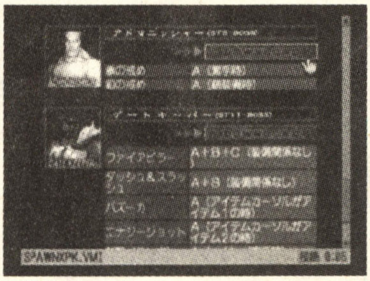
SPAWN

机种:NAOMI 基板　厂商:CAPCOM　类型:对战 ACT	
发售日:发售中　其它:最大 4 人通信对战	

利用 DC 的 VMS 可以下载特别角色

下载到 VM!







NAOMI 版的“SPAWN”，除 BOSS 角色还有其他多个角色可用。方法是使用 DC 的 VM 记忆卡。用 DC 到 CAPCOM 的主页，将数据下载到 VM。将 VM 转到街机模式使用即可。

时限式主角

这些是已出现的时限式主角，在游戏开始时按下 STOWT 键进入选择角色画面，就可选以下 4 种主角了。



スポーンⅠ SPAWN Ⅰ

原作漫画中可三度变身的最初的形象。枪等武器装备上稍微弱，但格斗力很强。

在 4 连 COMBO 图中可以同是按下 A+B 发动连续技。

空手时

4 连 COMBO	A·A·A·A
4 连 COMBO2	A·A·A·B
3 连 COMBO	A·レバー+A·A

剑装备时　装备剑攻击的第一段后可用摇杆控制方向。

2 段攻击	A·A
2 段攻击 2	レバー+A·A

铳装备时　装备铳时基本攻击方式与其他角色相同。



スポーンⅣ SPAWN Ⅳ

充足装备武器的 SPAWN。基本性能与普通时无区别，但武器发生很大变化。



ークエイジスポーン DARK AGES SPAWN

装备巨剑的中世纪英雄转生模样，通过使用武器技能发生变化，但没有连续技。



アドマニッシャー ADMONISHER

在第 5 关作为**ボス**登场的角色，是在漫画中也极有人气的持双机枪的强男。

拳の戒め	A（素手时）
鉛の戒め	A（铳装备时）

下载新角色 PART 1

本部分有 5 人。ボス是想当然要介绍的，但象 SOLDIER 和 WOLF 这样的无名小卒也会登场就让人奇怪了，另外，第 6 关的ボス，巨大的 OVER TKILL 威力极大!!



オーバートキル OVERTKILL

第 6 关的**ボス**角色，与其巨大身体相似的是其充满力量的击技。

アースクエイクパンチ	A+B+C
アイアンタックル	A+B
アイビーム	A+C （用 B 可 CANCEL）
サイバーアッパー (COMBO)	A(·A)



スリエル SOLEIL

在第 2 关出现的在空中回翔的天使**ボス**。以发射装置系的飞行道具做为武器。

ダブルビーム	A+B
シングルビーム	A
スリエルスラッシュ	A+B+C(A·A·A)
スリエルキック	A+C(·A·A)



ル エネミー GEL ENEMY

作为普通敌人登场的天使，除了可以用剑攻击外与其他角色一样。

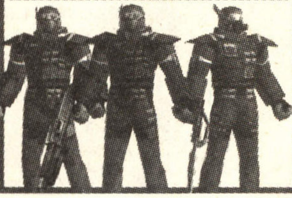
剑斩（单发）	A
剑斩（连续）	A+B(·A)

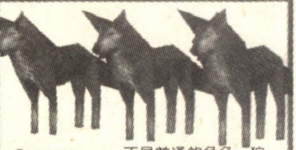
※与其他角色一般相同

ソルジャー SOLDIER

持枪士兵，没有什么特殊能力，怎么使用?真伤脑筋。

※与其他角色一般相同





ウルフ WOLF

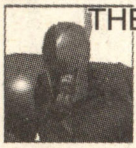
不是普通的角色，狼。可能不会有人喜欢使用吧，但他们的对话也许会有趣!

ファイアブレス	A+B （用 B 可 CANCEL）
とびつき	A

下载新角色 PART 2

这一部分值得注意的是 THE CURSE，独有的攻击能力在战斗中逞威儿时？

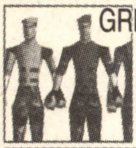
THE CURSE



第二关的**ボス**。轰鸣的电锯令人不寒而栗。

圣なる回転ノコギリ	A(·A·A·A)(素手時)
天上の炎	A(道具1)
主のお裁き	A(道具2)
圣なるバズーカ	A(道具3)

GREEN BERET



拥有"**ダッシュ斩り**（DASH 斩り）"，比 ARMY 稍强的普通角色。

サマーソルト	A+B(接近敌人时)
ダッシュ斩り	A+B(接近敌人时)

※与其他角色一般相同

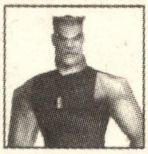
THE MAFIA



第一关的**ボス**角色，虽看似强悍，击技少的可怜。

ミドルキック	A+B
4连 COMBO	A(A·A·A)

ARMX



ADMONISHER 的手下，固有技只有"**サマーソルト**"。

サマーソルト	A+B

※与其他角色一般相同

CURSE SUB



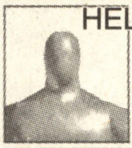
THE CURSE 的部下，拥有单键轻易可使出的连击？

3连 COMBO	A(素手時)
トラップ设置	A (トラップ装备时)

下载新角色 PART 3

变化主角最多的第三部分，使用 ZOMBIE 只会给自己添麻烦？

HELL SPAWN



地狱王的手下，以炎和打击技为主要战斗手段。

スーパータックル	A+B+C
ファイアブレス	A+C
ファイアーボール(连续可能)	B+C(跳跃中A)
ラッシュ&パンチ	A+B
ヘルコンボ	A(·A·A·A)

SKELETON



以剑和机枪武装的骸骨士兵，不会空手格斗。

剑斩（单发）	A
剑斩（连续）	A+B(·A)

※和其他角色一般相同

CYGOR



第 4 关登场的大猿猴，以拳系打击为作战方法。

スーパータックル	A+B+C
エイプフィスト	A+B
ファイアーボール	A+C
コンボパンチ(COMBO)	A(·A)

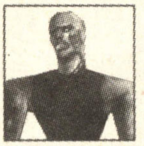
BLACK ANGEL



与其他天使迥异的形象，隐藏关的**ボス**。

ホーミング スライサー	A+B(·A)
エンジェリックコンボ	A(·A·A·A)

ZOMBIE



无名的僵尸，小卒中的小卒。不能跳跃。

飞びつき	A+B
ひっかき(COMBO)	A(·A)

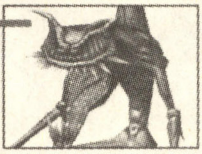
バンダライザー VANDALIZER



第 3 关的**ボス**，善长力量型的打击攻击。炎系。

バンダルタックル	A+B+C
バンダルバイト (COMBO)	A+B(·A)
バンダルスカッシュ (COMBO)	A+B(·A)
ファイアショット	B+C
ファイアブレス	A(用B可以CANCEL)

ベシレーター VACILLATOR



第 7 关**ボス**，使用冰系攻击。若被冻住就十分危险了。

アイスクラッシュ	B+C
フロストブレス	A+C (用B可以CANCEL)
ベシレートスカッシュ (COMBO)	A+B(·A)
ベシレートアッパー (COMBO)	A(·A·A)

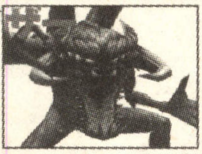
ビンディケーター VINDICATOR



第 10 关的**ボス**，主要使用雷系攻击技。

サンダーストライク	A+B+C
サンダーボール	B+C
ライトニングボルト	A+C(用B可以CANCEL)
ビンディケートフィスト (COMBO)	A+B(·A)
ビンディケートスカッシュ (COMBO)	A(·A·A)

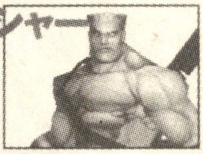
ベイポライザー VAPORIZER



第 9 关登场**ボス**。用石化气体将敌手石化是主要攻击手段。

ストーンスロー	B+C
ストーンブレス	A+C (用B可以CANCEL)
ベイポライズフィスト (COMBO)	A+B(·A)
ベイポライズスカッシュ (COMBO)	A(·A·A)

アドマニッシャー ADMONISHER



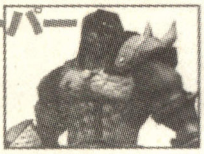
第 5 关的**ボス**，与时限式角色特征基本相同。

拳の戒め	A(素手时)
铳の戒め	A(铳装备时)

下载新角色 PART 3

下载的最后部分主角是 VANDALIZER 兄弟的弗莱比克族，都是十分强悍的角色哦

ゲートキーパー GATE KEEPER



第 11 关的**ボス**。远近攻击自如。是最强的敌人？

ファイアピラー	A+B+C
ダッシュ&スラッシュ	A+B
バズーカ	A(アイテム1)
エナジーショット	A(アイテム2)
斩击(COMBO)	A(·A)(素手时)

NEO · GEO WORLD

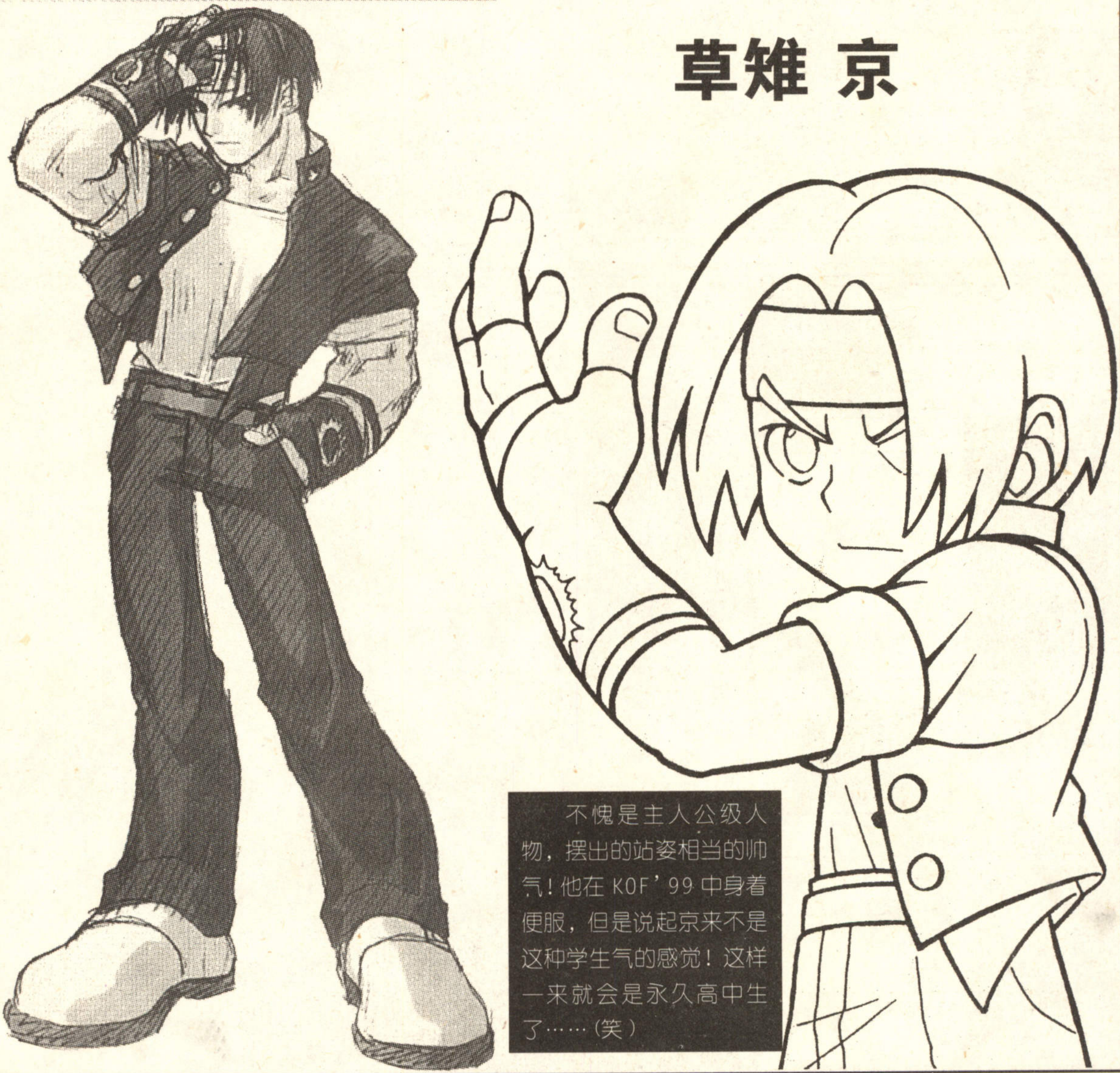
SNK VS. CAPCOM

顶上决战最强 FIGHTS

设定漫画集

设定资料 VOL. 14

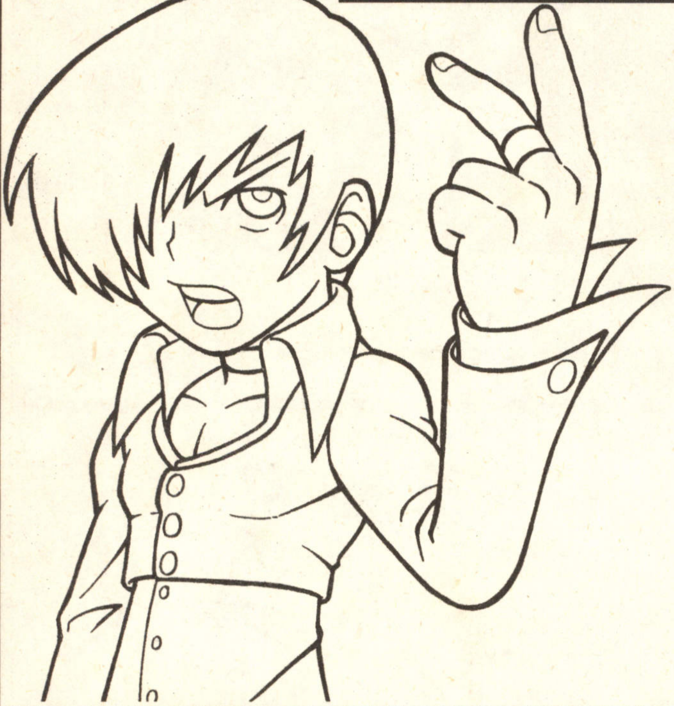
草雉京



不愧是主人公级人物，摆出的站姿相当的帅气！他在 KOF'99 中身着便服，但是说起京来不是这种学生气的感觉！这样一来就会是永久高中生了……（笑）

八神 庵

有京的地方就有八神庵。仍旧是肌肉健硕的体态，扣子都不能全部扣上，从插图的角度来看，腿稍微有些短。但却能伸缩自如。

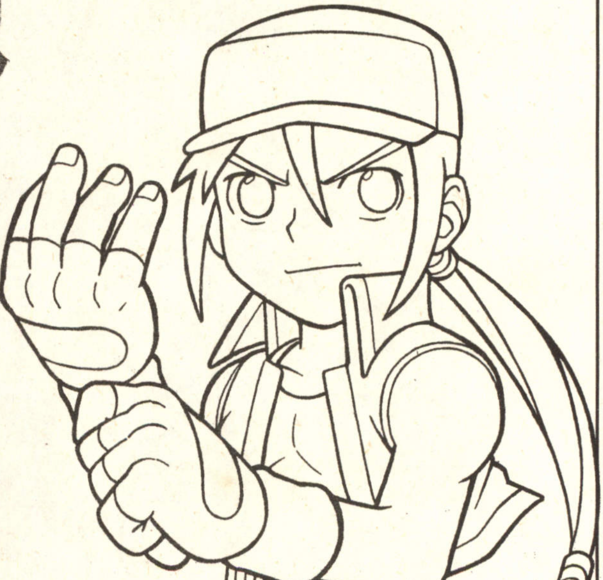




特瑞·伯加德

最后检查一下装扮，不错！今天也装着帅气却横冲直闯吗！感觉像是听到了他的声音似的。顺便说一句，这次的衬衫袖口没有破。





不知火 舞



虽然变小了，但胸部还健在（笑）。可是无论怎么看，身上的衣料都太少了。这样或许是能够让大家期待以前舞的风姿，另外可不要因为她变小了就小看她哟！



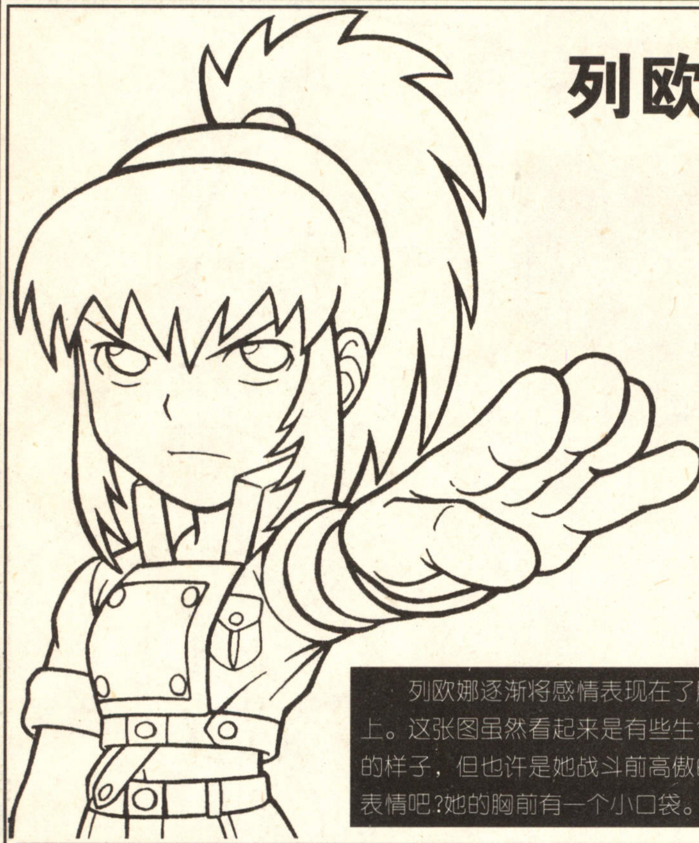
霸王 丸

冷不防一刀是反侧技的极限！不愧是武士，刀是必要不可欠缺的！还是这个姿势最帅气♥可是，被打死和被刺死这两种情况哪一个会更痛呢……





列欧娜





列欧娜逐渐将感情表现在了脸上。这张图虽然看起来是有些生气的样子，但也许是她战斗前高傲的表情吧?她的胸前有一个小口袋。

隆

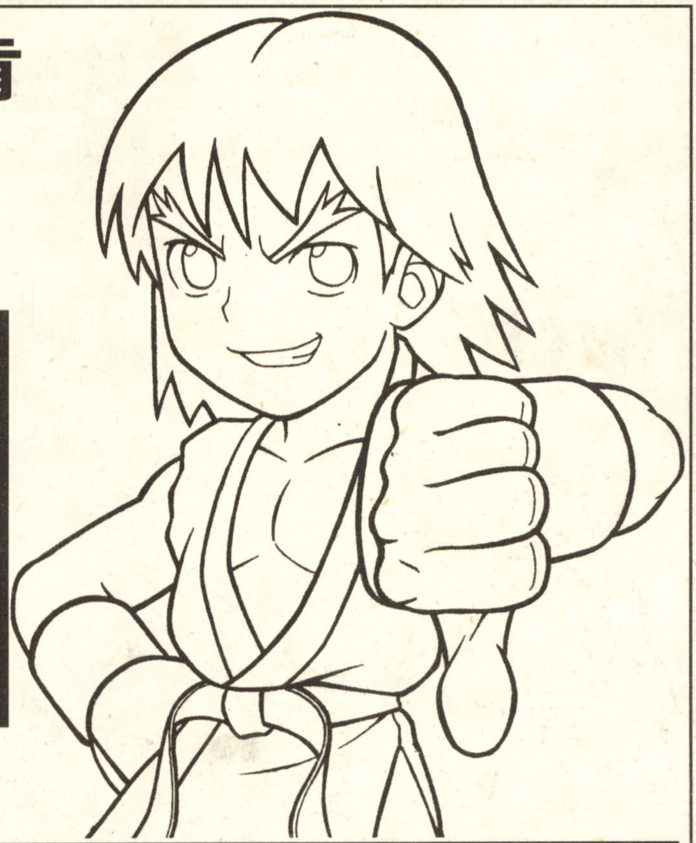


这位身着柔道服，缠着长长的扎头布的是我们熟知的隆。这身打份看起来相当的破烂，也许是经过长年的STREET FIGHT之后就会变成这种风格吧。



肯





这位有着金色头发，身着红色柔道服的准备战斗的肯。他是隆的好朋友和竞争对手。可是感觉上总是觉得肯更优雅一些。他是个大少爷♥

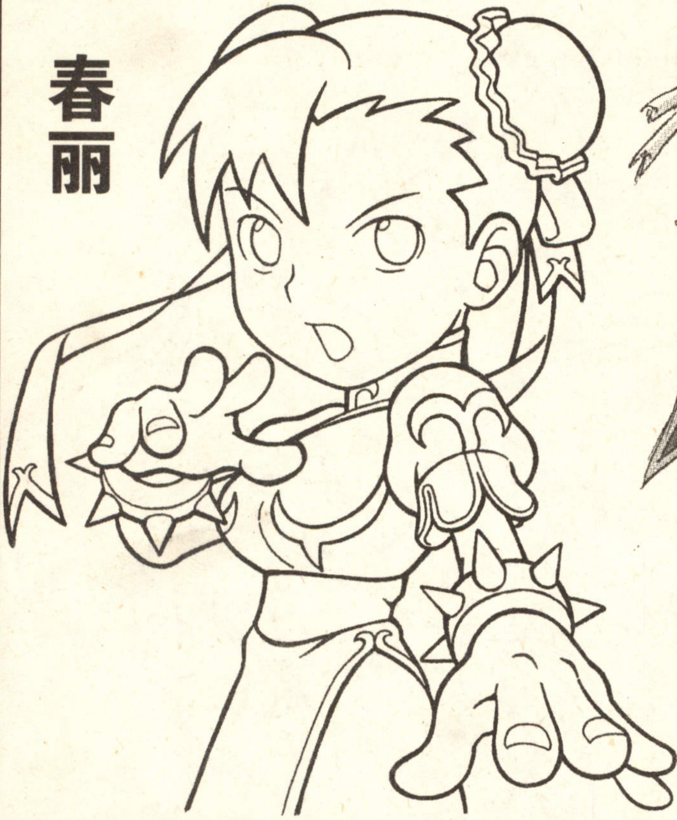
桑吉尔夫

这种青筋暴露的姿态有什么意思!? 是战前就开始的胜利宣言? 确实，要是被这种巨块头打倒的话，对手是马上就会死的。胸毛好可爱♥





春丽





提起春丽就是这种风格（外套也很可爱♥）。戴在两只手腕上的装饰品兼武器非常的漂亮，但仍是会刺向对手的。会很痛吧……

古列

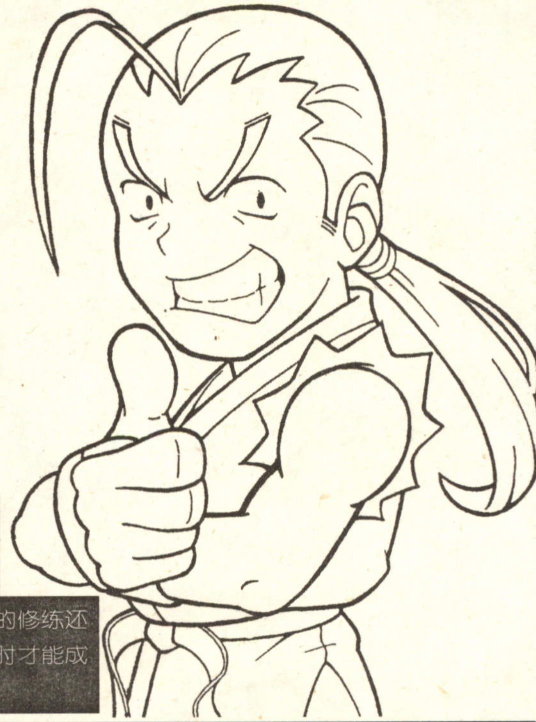


这个人的头发有些艺术色彩。这个被他紧紧握着的胸前的垂饰是被杀死的好朋友的遗物？这种不好对付的脸上也是决意复仇的表情吧。



丹

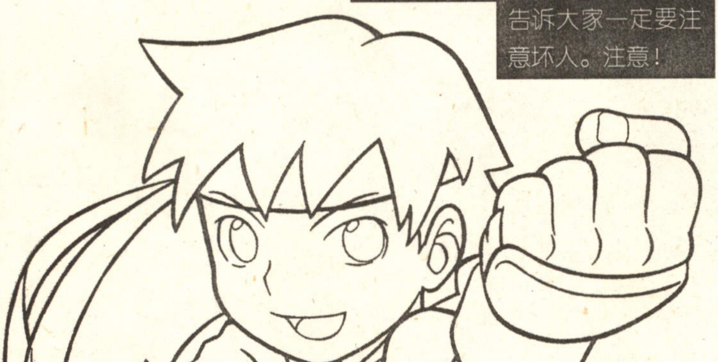




看吧！看这张充满从容的脸！看这刺目的牙齿！看这个像男子竖起来的大姆指！这家伙的修练还没有完成就逞英雄。何时才能成为真正的"最强"啊……

春日野樱

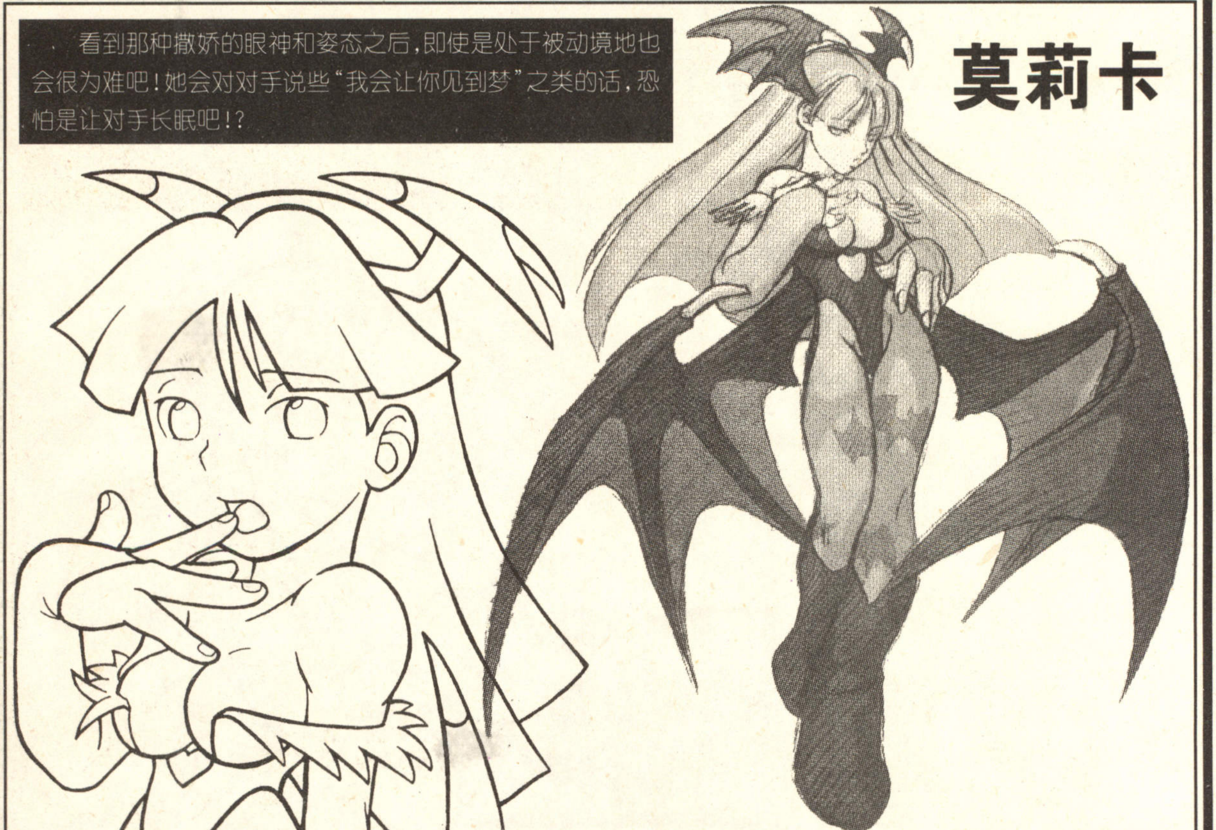
通过看到隆的情况之后，樱觉悟到了 STREET FIGHT 的有意思之处。穿着水手服的她好像在告诉大家一定要注意坏人。注意！



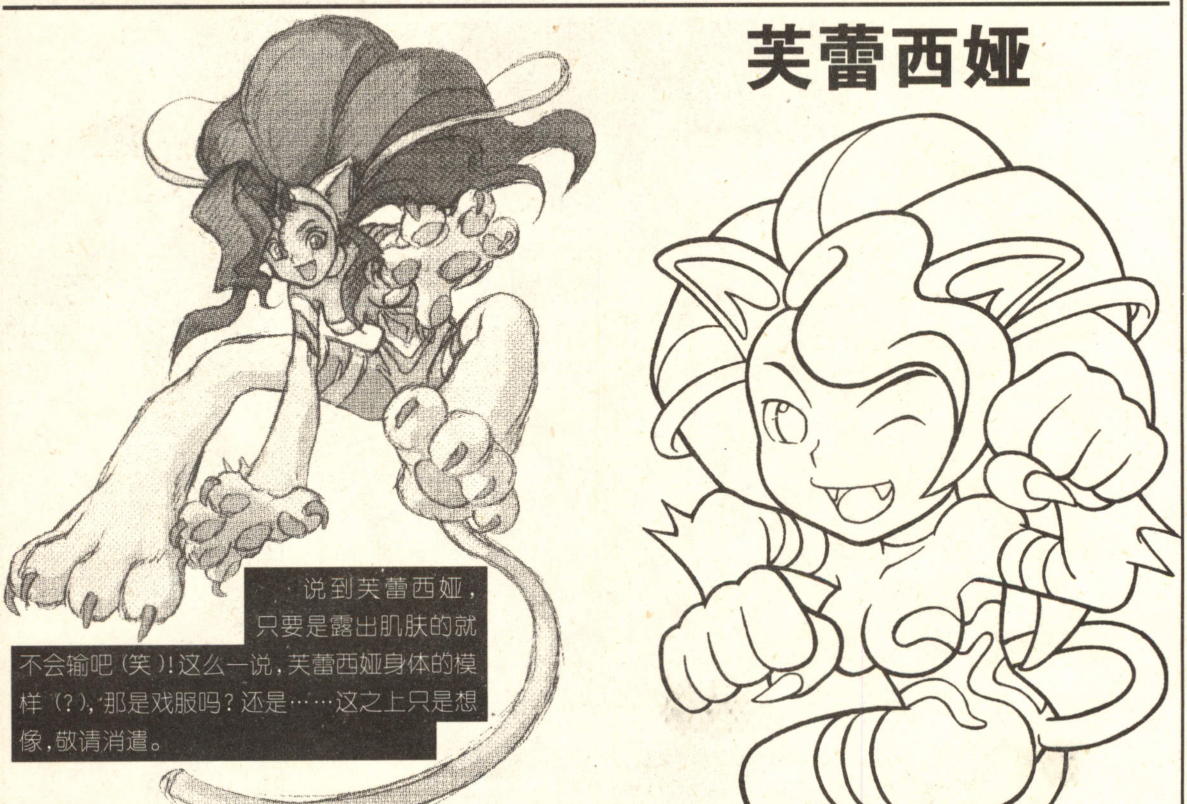


莫莉卡

看到那种撒娇的眼神和姿态之后，即使是处于被动境地也会很为难吧！她会对对手说些“我会让你见到梦”之类的话，恐怕是让对手长眠吧！？



芙蕾西娅

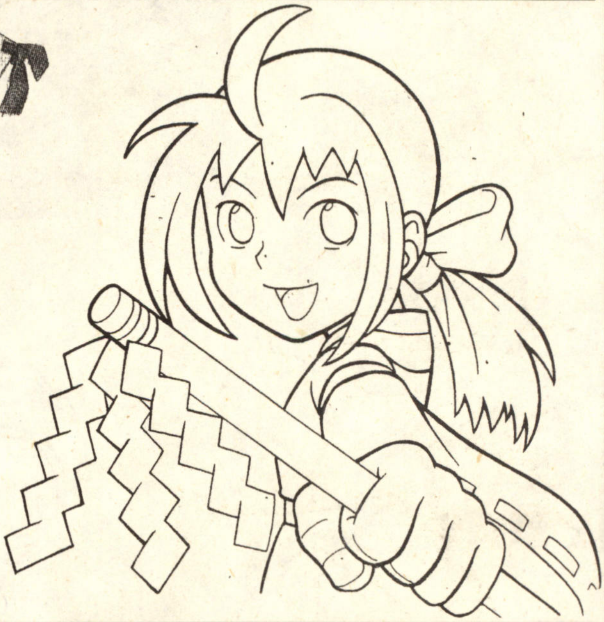


说到芙蕾西娅，只要是露出肌肤的就不会输吧（笑）！这么一说，芙蕾西娅身体的模样（？），那是戏服吗？还是……这之上只是想像，敬请消遣。

一条あかり

这位是结着大大的发带，前额发翘起来的可爱的あかり。不论多么坏的妖怪都会马上败在あかり的这条“驱魔棒”下……要不是话，则会成为朋友（想像）！

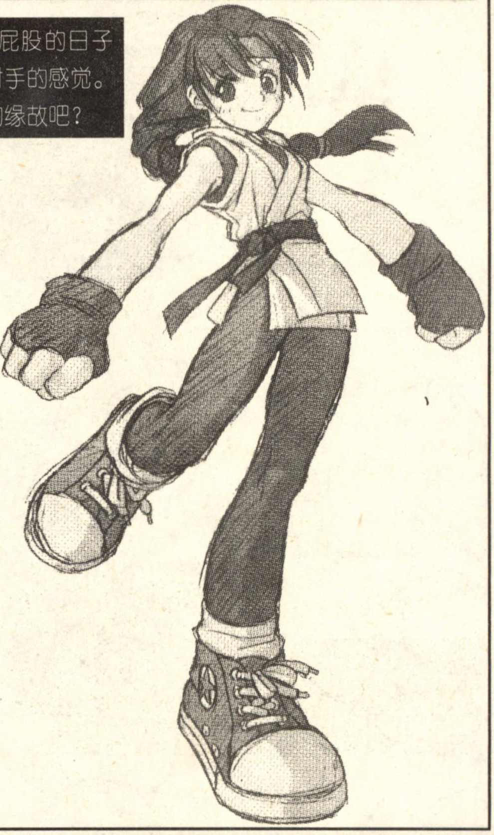




坂崎由莉

这是……断念的挑拨？这是被打屁股的日子吗！？丝毫没有让大家觉得她有要杀死对手的感觉。即使被杀却无法憎恨她也是由莉魅力的缘故吧？





吉斯·霍华德



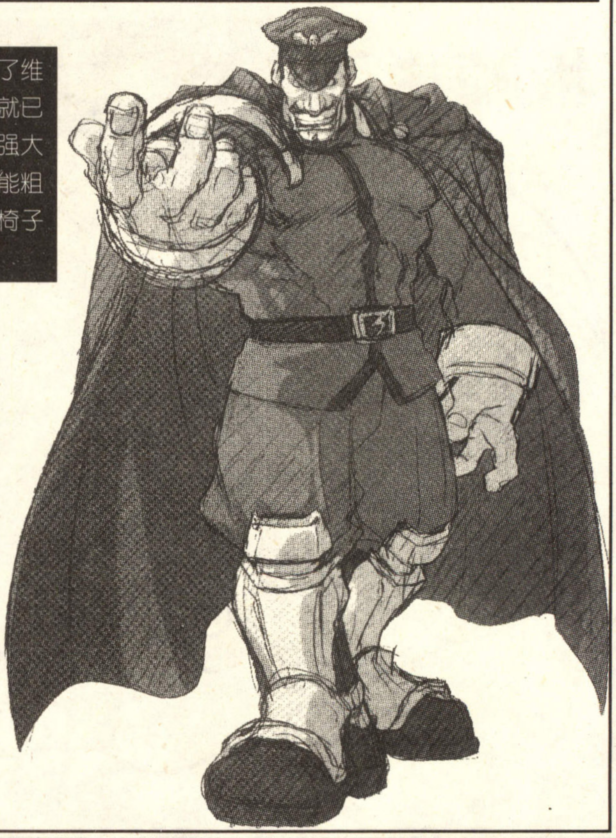


不愧是吉斯，满脸的恶相！的确是继承了日本的血统，穿着和服也很适称。胸前的伤恐怕是被特瑞弄的吧？这道伤跟他也很相称。

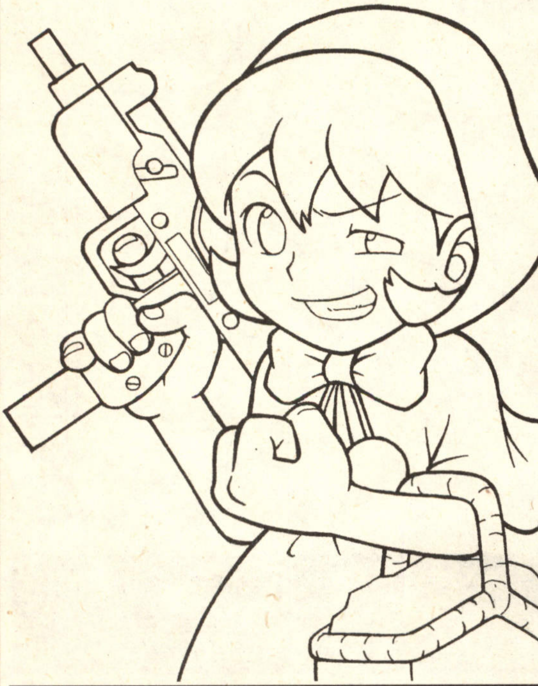
维加

哎？沙加特何时成了维加的同伙了？维加自己就已经很强了，再加上这么强大的部下们，对他们是不能粗心大意的出手的。坐在椅子一从容的表情。





巴蕾塔(小红帽)





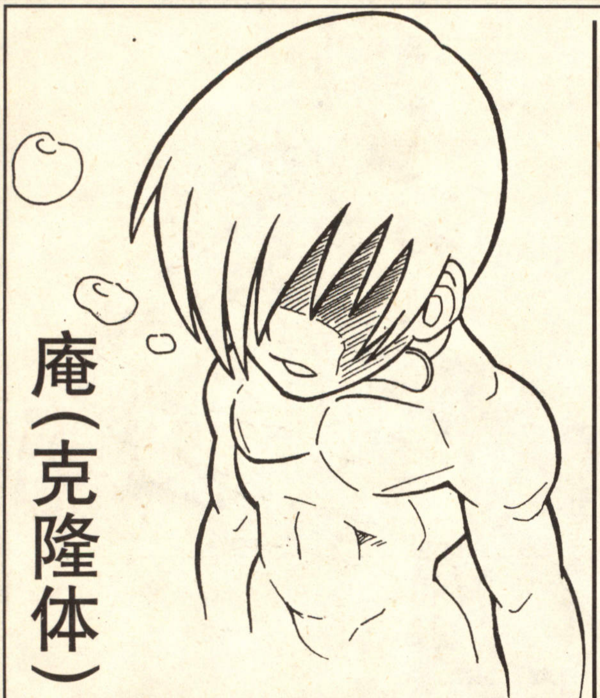
手上拿着机关枪，再加上那坏笑的样子，真是彻头彻尾的坏。这张脸让人感觉到她好像在想："这世上只有金钱最重要。啊啊，哪里能拾到中了奖的彩票或马票啊！"

豪鬼

背事的"天"字令人印象深刻，而且长得像鬼一样粗鲁的脸也令人印象深刻。顺便要说的是，像发髻似的充满个性的发型也令人印象深刻。如果细心些的话，你会发现他用绳子来代替腰带。



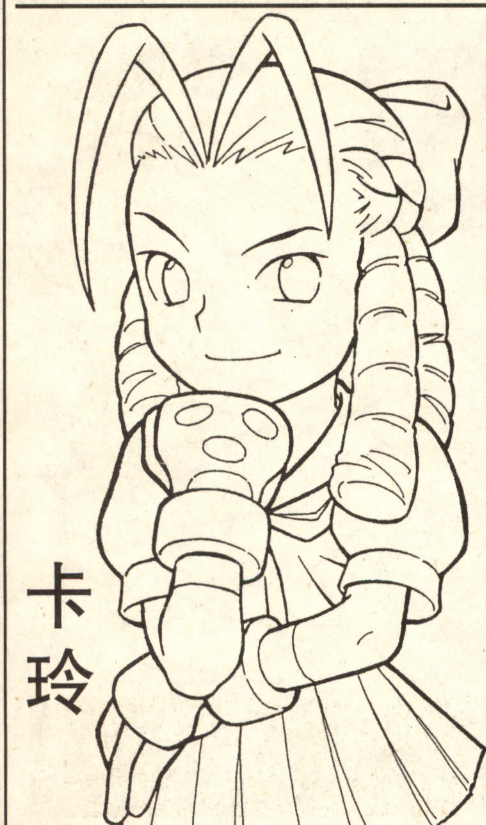




庵克隆培养中，身体全裸，只有脖子上戴着短项链，这种克隆要是拿去流通贩卖的话一定会卖得很不错！可是眼睛却不知往哪里看才好……



这次是隆的克隆。虽然仍是全裸，但是扎头布还是那样戴在头上。现在正在睡觉，但会由于杀气的波动而觉醒，向敌人扑过去！超麻烦！



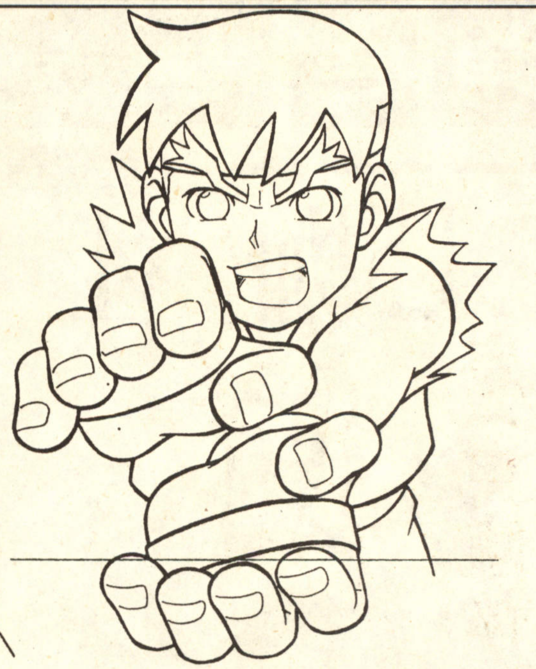
在『奥林匹克模式』中，卡玲但任着CAPCOM侧的管理人，是位有些性格刚强的大小姐，她会叫喊着激励选手。金色并卷曲的头发是重点。



公开原画（CAPCOM版之一：隆冲着正面吼些什么的感觉，接下来会是怎么样的呢？运气充分，开始战斗！



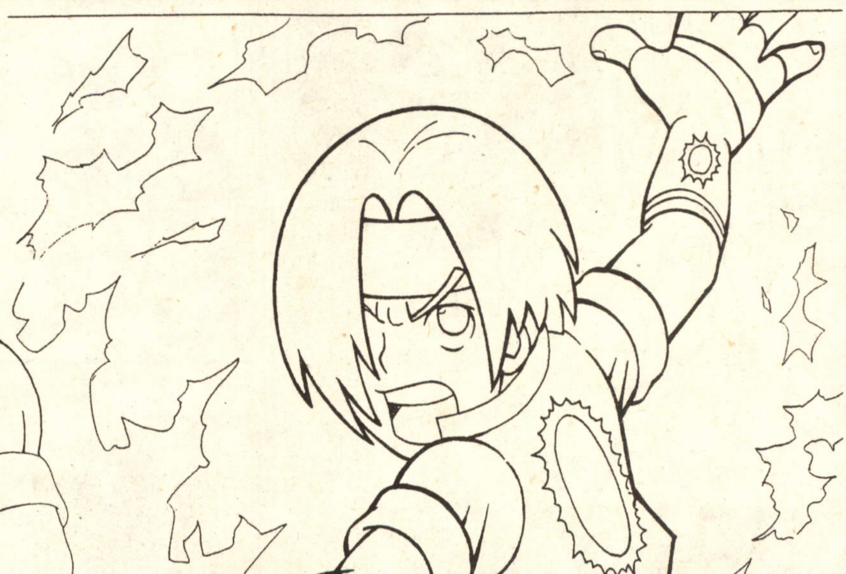
公开原画之二:隆正在摆出某种姿势。这个姿势……大概也许……不是那个姿势？请站在他身边的人立即避难！



出击！大家熟悉的“波动拳”！将积蓄的气一口气放出,是在格斗界相当受欢迎之技。顺便说一句,在游戏中就让它那样渐衰的话,会成为 TITLE 的画面。



好,这次是京出场。和隆不同,京的脸上浮现着无畏的笑容。这时恐怕就已经在想像对战对手的苦闷的表情……总觉得坏坏的。

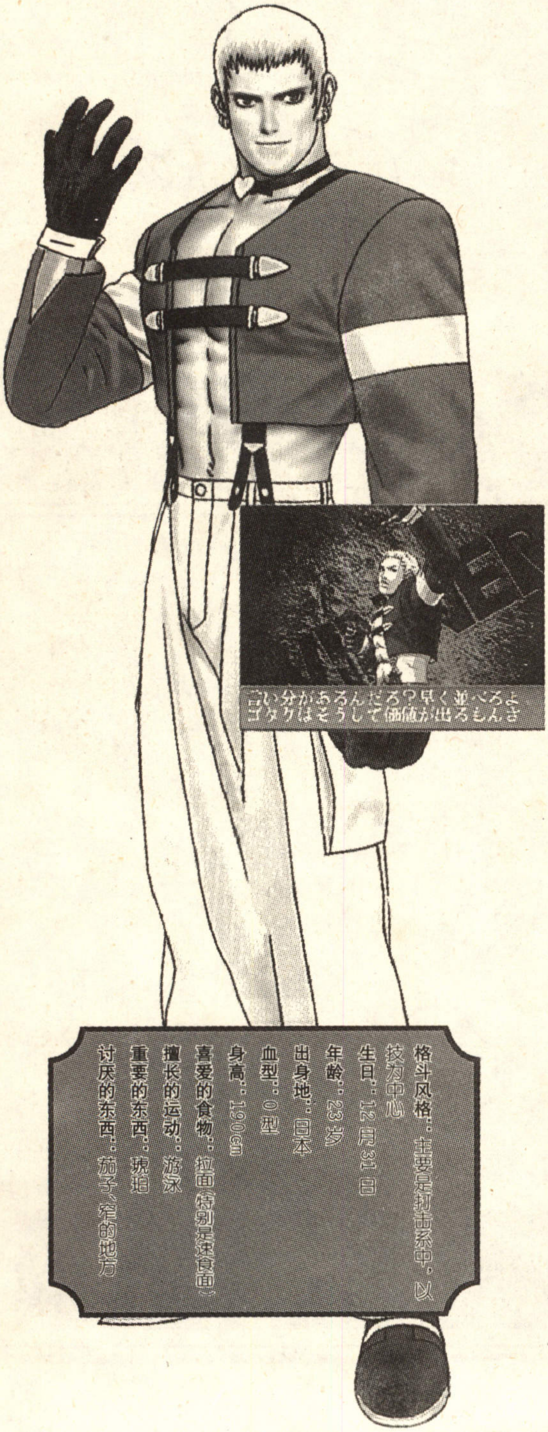


“大蛇雉”大爆发!! 火炎扩展充满了整个画面。在 SNK 版本中,会从这个画面开始渐衰。哪个版本都很难舍弃啊……♥

角色专访

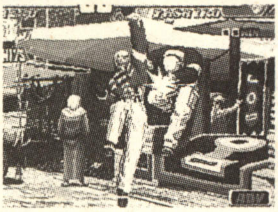
特别篇

七枷 社

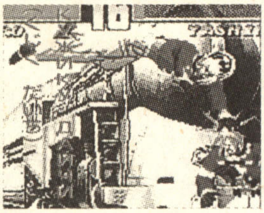


格斗风格：主要是打击系中，以技为中心
生日：12月31日
年龄：23岁
出身地：日本
血型：O型
身高：190cm
喜爱的食物：拉面（特别是速食面）
擅长的运动：游泳
重要的东西：琥珀
讨厌的东西：茄子、窄的地方

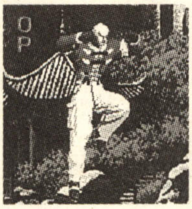
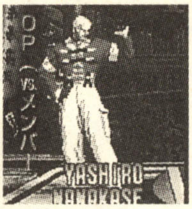
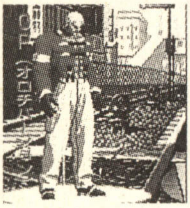
必杀技

オロチバージョン必杀技

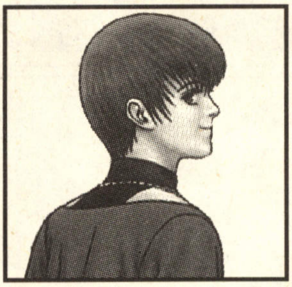



ポーズ

相关人物

克里斯



与社一样，同为大蛇一族四天王之一，掌管火，有“控火的克里斯”之称。大蛇的魂寄存在他身内，是大蛇在这个世界上实体化的载体。

夏尔米



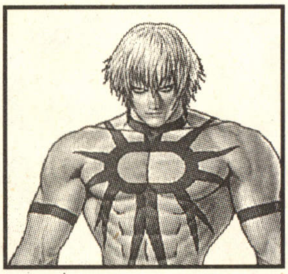
与社一样，同为大蛇四天王之一，掌管雷有“狂雷夏尔米”之称。性格活泼，经常不知道她在想什么。

八神 庵

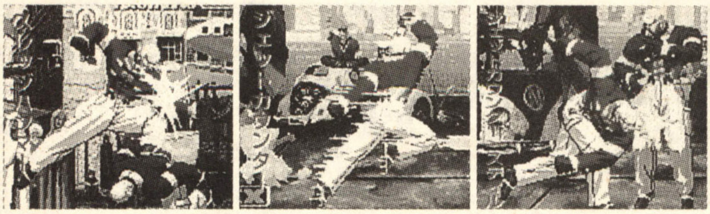


是与大蛇一族结下血盟的八神家末裔，这种血脉是庵所逆转不了的。他想要对抗自己的宿命，但却由于血脉关系，使他形成暴走的局面。

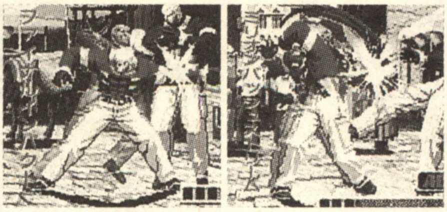
大蛇

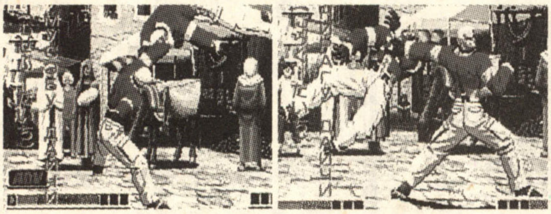


是现代恶的化身，自人类创立以来，就一直在人的身边，他可以窥探到人类软弱的一面，憎恶妒嫉，嗔怨等。他可以使负感情膨胀，使世界陷入混乱。



超必杀技

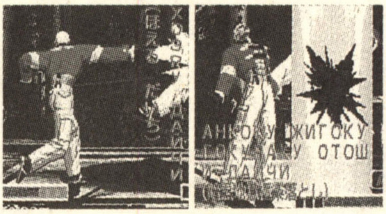




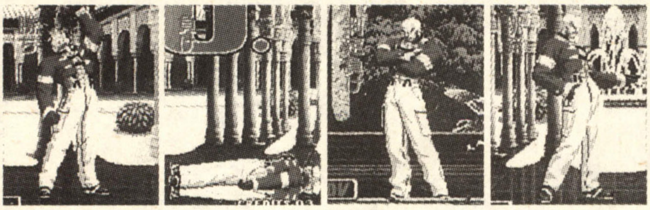
オロチバージョン超必杀技

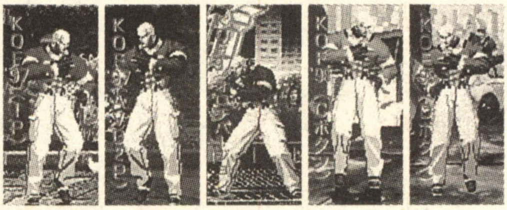
АРАБУРУ ДАЙЧИ (あらぶる だいち)



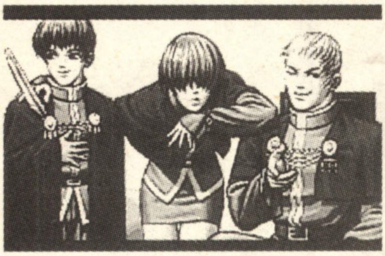


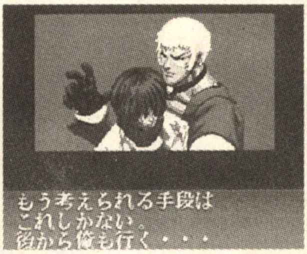
衣装





主なエンディング集







现代气质中蕴藏着忠诚的心——这就是社的魅力

三人组

是 KOF97 中最人气的三人组合。这三人之间虽没什么共同点，但各自强烈的个性，使他们聚在了一起。

社、克里斯，夏尔米三人相会，是在社寻找除自己之外的四天王的路上。

当社遇到国籍，年龄均不同的克里斯，夏尔米时，虽然觉得他们的脾气秉性与自己不是很合，但给他的感觉，他们就是他要找的人，就像是很久以前的老朋友一样，相逢相识也就自然而然了。

也许，无论在世界的哪一个角落，这三个人始终是会相逢的吧。

作为大蛇一族的社，真正的目的是让大蛇复活

社是大蛇四天王之一掌管“地”有“干枯大地”的另称。

但是，在人间的社，已与克里斯，夏尔米已经紧紧合为一体，并充当着领导作用。

他们参加 KOF 97 是因为，与一名红发男子起了纷争，其他成员亦是如此。因此社很不喜欢这名红发男子。

但这只是他们参加 KOF 97 的一个表面上的理由，真正的目的，是为了让大蛇复活。

这并不是什么时候制定的计划，而是他们每一位身为大蛇一族的自觉性，也就是说，社以大蛇复活，作为自己的使命，很早以前就开始了行动，加上他喜好旅游，这样才使他有动力找到剩余的四天王。

而且，社很在意克里斯体中大蛇的魂。因此，他总是以保护者的姿态存在。但也许对克里斯来说，社才是她的依存。

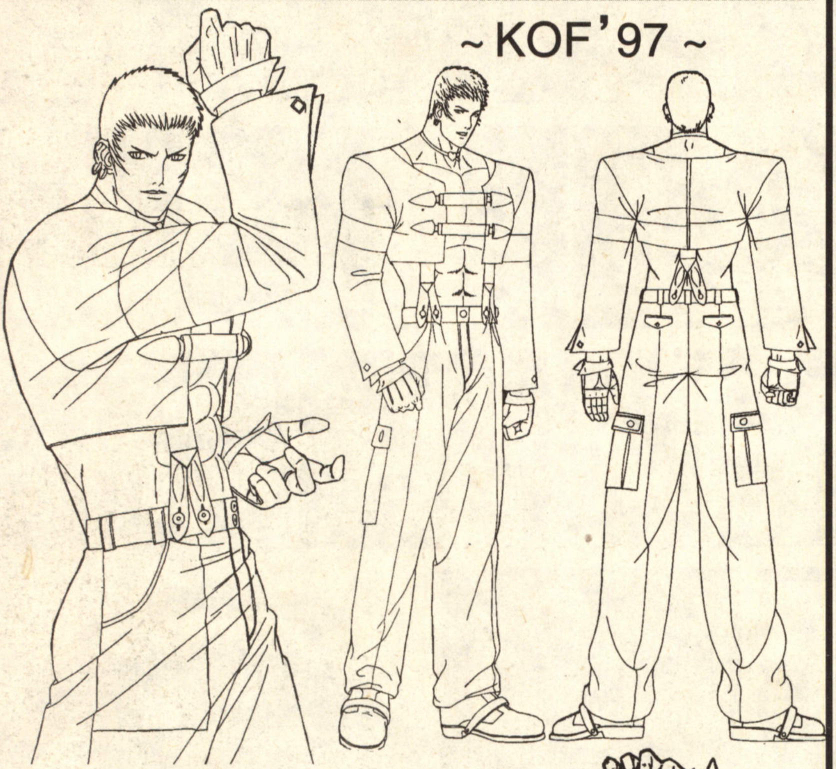
社的人类样子

在社还没意识到自己是大蛇一族之前，他也是个普通人，过着与常人无异的生活。自信，傲慢，并未因为年龄增长而减弱，并延续到了现在，“为了团队的面子而战！”这并不是说说而已的。

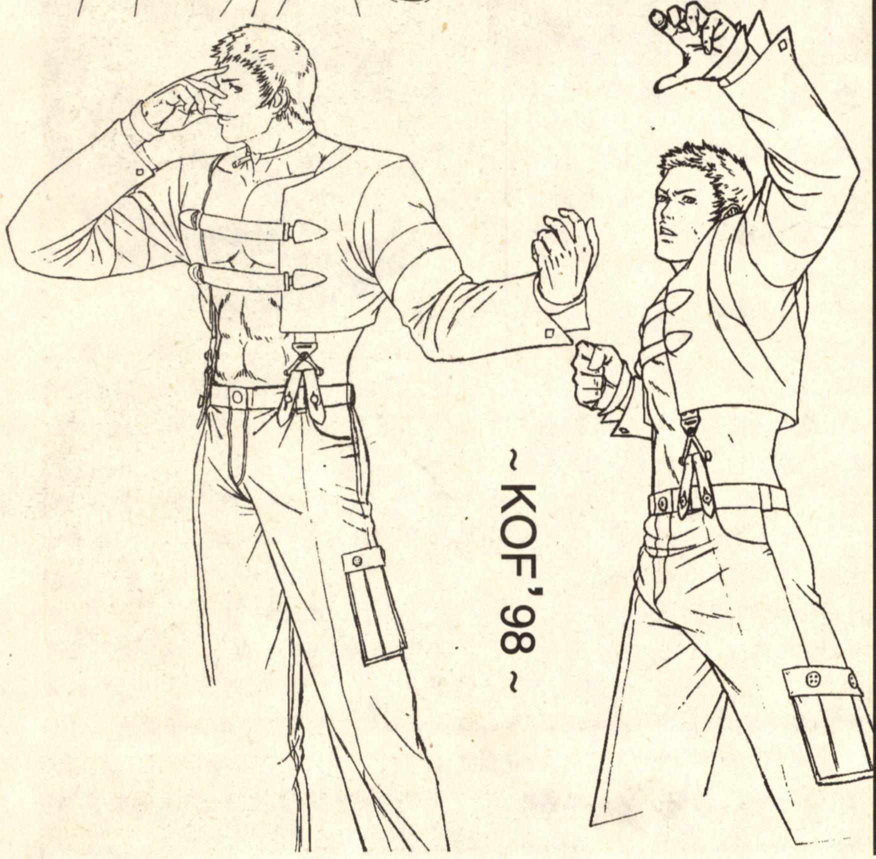
换言之，这完全是一种，“自己找理由杀人的类型”这一点也充分反应了，大蛇一族的意志。

设定原画

~ KOF'97 ~



~ KOF'98 ~



开发者的评价

不知何时起，这已经成为令人怀念的角色了，记得当时作画时，画到大蛇篇的顶峰时，我总是在想“下周，社有什么动态呢?”甚至让我心神不宁。

社在儿童时，已长成健硕的，类似于大猩猩的体型。难怪有“干枯大地”之称的社，被认为是穿越了1800年的大蛇的化身。即使在京他们而前他依然是一副自信认真的样子。每画到这里时，我就会十分开心，不知大家是否也和我一样开心呢。

社! 真不知道你究竟是用什么做的!

Q&A

请SNK先生对有关人物回答一些问题。

Q：社素以着奇装异服出名，他的服装参照的风格是什么呢?

A：“凭自己喜好着装”别人喜不喜欢无所谓，这正好反映了社这种自我为中心的性格。

Q：社有恋人吗? 另外，他喜欢什么样的女性?

A：他暂时还没恋人，喜欢的类型也没人知道，他自己不是曾经说过嘛“克里斯要是女的就好了!”“除了夏尔米，谁都行!”

Q：您对他们集团的另外二位成员怎么看?

A：克里斯是“随遇而安”，夏尔米嘛则是“稀奇古怪”的人。

Q：社最喜欢“旅行”是呢，至今他到过的国家里，最喜欢哪个呢? 为什么呢?

A：没有什么特别喜欢的，无论哪一个国家，他都觉得小。

电子游戏广场

完全攻略





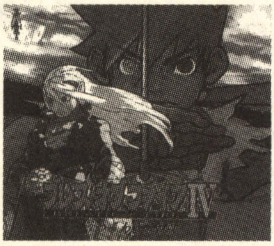
收录热销游戏的最快攻略



BREATH OF FIRE IV

龙之战士IV

资料攻略篇



机种:PS　厂商:CAPCOM　类型:RPG
媒体:CD－ROM　发售日:4月27日

一般道具

名称	效果/使用方法	对象
药草	回复 HP 300	己方/敌方一人
元气玉	回复 HP 800	己方/敌方一人
纯元气玉	回复 HP 1500	己方/敌方一人
超元气玉	HP 全回复	己方/敌方一人
连元气玉	回复 HP 1000	己方/敌方全体
木の实	回复 HP 50	己方/敌方一人
リンゴ	回复 HP 100	己方/敌方一人
おにぎり	回复 HP 1500	己方/敌方一人
アンブローシア	HP 全回复和复活(全变身龙)	RYU/FOU－LU
知力の种	回复 AP 30	己方/敌方一人
知力の实	回复 AP 150	己方/敌方一人
毒消し	治毒	己方/敌方一人
目药	治盲目	己方/敌方一人
はなせ草	治沉默	己方/敌方一人
ばんのう药	解除气绝、回复所有异常状态	己方/敌方一人
气つけ药	气绝后作出回复(HP 最大值之 1/4)	己方一人
しずく	回复 HP 20、回复异常状态(100% 回复睡眠、80% 回复混乱/兴奋、30% 回复盲目、50% 回复中毒)	己方/敌方一人
つきのしずく	解除气绝、回复所有异常状态、HP 全回复	己方/敌方全体
命のかけら	最大 HP 值 +10	一人
魔法のかけら	最大 AP 值 +1	一人
パワーフード	攻击力 +1	一人
プロテイン	防御力 +1	一人
つばめのす	速度 +1	一人
サカナのお头	智力 +1	一人
特攻药	攻击力 +20%	己方一人
龙のウロコ	防御力 +20%	己方一人
必胜はらまき	智力 +20%	己方一人
ねむり玉	75% 令对手睡眠	敌方一人
せんこう弹	65% 令对手盲目	敌方一人
毒药	75% 令对手中毒	敌方一人
くちチャック	50% 令对手沉默	敌方一人
神风玉	＝魔法攻击"シーザ"	敌方一人
真空玉	＝魔法攻击"シエザーガ"	敌方全体
火药玉	＝魔法攻击"パダム"	敌方一人
必杀の炎	＝魔法攻击"パドラーム"	敌方一人
地雷玉	＝魔法攻击"ブレダ"	敌方一人
なまずのいかり	＝魔法攻击"ガダブレダ"	敌方全体
みず玉	＝魔法攻击"レイガ"	敌方一人
ひょうがのかけら	＝魔法攻击"グレイゴル"	敌方全体
ドメガ爆弹	＝魔法攻击"ドメガ"	敌方全体
サンダークラッカ	＝魔法攻击"バルハラー"	敌方全体
ストロー	＝魔法攻击"レクタ"(从特别事件中取得)	敌方一人
デスおじや	＝魔法攻击"ワース"	敌方一人
メタル	改变 SKILL 时必要	－
リッチマード	选出特定敌人并将之打败后,金钱与经验值也会加 2(可重复使用)	敌方一人
おこげ	于共同体的农家中当肥料使用	－
鸟のフン	于共同体的农家中当肥料使用	－
くさったニク	于共同体的农家中当肥料使用	－

道具(狩猎)

名称	效果/使用方法	对象
やすにく	回复 HP 300	己方/敌方一人
ロース	回复 HP 500、回复异常状态(100% 回复睡眠、30% 回复混乱/兴奋、30% 回复盲目、50% 回复中毒)	己方/敌方一人
うまにく	回复 AP 10	己方/敌方一人
マンモにく	回复 HP 800	己方/敌方全体

道具(特别事件、MINI GAME)

名称	效果/使用方法	对象
パーツざいりょう	于修理砂船使用(于"砂船之谷"中取得)	－
モズ草	除气绝外,回复所有异常状态(从特别事件中取得)	己方/敌方一人
フェアリドロップ	要造得"王家の剑"必要的道具(发生特别事件后就会消失)	－
宝くじ	玛利哥的サービスカード,若取得数张便可于此处交换礼物	－

道具(共同体/农家的果实)

名称	效果/使用方法	对象
火の果实	火属性 +2(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
风の果实	风属性 +2(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
水の果实	水属性 +2(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
土の果实	土属性 +2(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
精神の果实	精神属性 +2(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
けんこうの果实	状态异常属性 +2(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
不死の果实	死属性 +2(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
圣なる果实	圣属性 +2(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
力の果实	攻击力 +10(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
マモリノ果实	防御力 +10(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
イダテンノ果实	速度 +10(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
贤者の果实	智慧 +10(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
必杀の果实	必杀 +10%(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
命中の果实	命中 +15%(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
パリーの果实	回避 +20%(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
见切りの果实	观察力 +50%(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
反击の果实	反击 +20%(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
属性ミックス	火、风、水、土属性 +1(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
属性ミックス+	火、风、水、土属性 +2(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
元气ミックス	精神、状态异常、死属性 +1(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
元气ミックス+	精神、状态异常、死属性 +3(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
能力ミックス	攻击、防御、速度、智慧 +5(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
能力ミックス+	攻击、防御、速度、智慧 +10(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人
シャドウミックス	必杀、命中、回避、观察、反击 +10%(同时使用 2 个时之前的效果就会消除)	一人

道具(MASTER 制造铠甲的材料)

名称	效果/使用方法
ガラスのはへん	改造铠甲时使用
铁くず	改造铠甲时使用
まがつたネジ	改造铠甲时使用
よごれたタイヤ	改造铠甲时使用
つまったフィルタ	改造铠甲时使用
やけたプラグ	改造铠甲时使用
さびたラジエター	改造铠甲时使用

魔法（四属性魔法）

名称	所需AP	属性	效果	Hit数	破坏力	对象
パダム	3	火	Rank 1:小伤害	1	2	敌方一人
パダーマ	6	火	Rank 2:中伤害	1	2	敌方全体
パドラーム	10	火	Rank 3:大伤害	1	8	敌方一人
シーザ	3	风	Rank 1:小伤害	1	2	敌方一人
シェーザ	6	风	Rank 2:中伤害	1	2	敌方全体
シェザーガ	12	风	Rank 3:大伤害	1	4	敌方全体
レイガ	3	水	Rank 1:小伤害	1	2	敌方一人
レイギル	5	水	Rank 2:中伤害	1	4	敌方一人
グレイゴル	12	水	Rank 3:大伤害	1	4	敌方全体
ブーレイ	4	土	Rank 1:小伤害	1	2	敌方全体
ブレダ	5	土	Rank 2:中伤害	1	4	敌方一人
ガダブレダ	12	土	Rank 3:大伤害	1	4	敌方全体

回复·吸收魔法

名称	所需AP	属性	效果	基本值	Hit数	对象
リリフ	5	圣	HP 小回复	200	1	己方/敌方一人
アプリフ	9	圣	HP 中回复	400	1	己方/敌方一人
トプリフ	18	圣	HP 大回复	1200	1	己方/敌方一人
リフラル	20	圣	HP 小回复	200	1	己方/敌方全体
リフレスト	50	圣	HP 中回复	600	1	己方/敌方全体
リバル	18	–	回复气绝·HP 回复是最大值的 25%，有 75% 复活	–	1	己方一人
リバルラ	30	–	回复气绝·回复所有 HP，有 100% 复活	–	1	己方一人
ヤクリ	3	–	回复毒状态	–	1	己方一人
ヤクリフ	6	–	除"ひざ付き"和"气绝"，所有异常状态回复	–	1	己方一人
レクタ	3	死	吸收对手现有 HP 之 20%	20%	1	敌方一人
マレクタ	0	死	吸收对手现有 AP 之 20%	20%	1	敌方一人

重属魔法

名称	种类	属性	效果	Hit数	破坏力	对象
メガ	火+风	火+风	Rank 1:小伤害	1	3	敌方全体
ドメガ	火+风	火+风	Rank 2:中伤害	1	5	敌方全体
ドギガ	火+风	火+风	Rank 3:大伤害	1	7	敌方全体
テラブレイク	火+风	火+风+异常状态	Rank 4:大伤害+Stand	4	10	敌方全体
バル	风+水	风+水	Rank 1:小伤害	1	3	敌方全体
ババル	风+水	风+水	Rank 2:中伤害	1	5	敌方全体
バルハラー	风+水	风+水	Rank 3:大伤害	1	7	敌方全体
ストーム	水+土	水+土	Rank 1:小伤害	1	3	敌方全体
テンペスト	水+土	水+土	Rank 2:中伤害	1	5	敌方全体
ディザスター	水+土	水+土	Rank 3:大伤害	1	7	敌方全体
カタストロフ	水+土	水+土+异常状态	Rank 4:大伤害+毒	4	10	敌方全体
グレイブ	土+火	土+火	Rank 1:小伤害	1	3	敌方全体
マグナ	土+火	土+火	Rank 2:中伤害	1	5	敌方全体
メコム	土+火	土+火	Rank 3:大伤害	1	7	敌方全体
スーパーノヴァ	土+火	土+火+异常状态	Rank 4:大伤害+混乱	4	10	敌方全体

角色个人技

名称	所需AP	耐性	效果	Hit数	破坏力	对象	备考
斩光剑	10	武器	利用 100% 必杀武器攻击	1	3	武器	Scias 专用，与 Skill "シャドウウォーク"相同
斩命剑	0	武器	利用自己 HP 最大值之 10%，令对手 HP 变成 1	1	0	敌方一人	Scias 专用，与 SKILL "灭杀"相同
しきべつ	0	武器	可观察敌人的属性与 HP	1	–	敌方一人	Scias 专用，若对手是 BOSS 一定失败
ねらいすぎ	0	武器	40% 必杀，若非必杀就变成 Miss	1	8	武器	Master 专用，与 Skill "オーガー斩り"相同
りきみすぎ	0	武器	武器攻击之损害为随机×0.0 至 2.0 之间	1	3	武器	Master 专用，与 Skill "ワイルドスイング"相同
目立ちすぎ	0	武器	由自己随所有敌主的攻击	1	–	本人	Master 专用，若 Master 气绝或成为后卫，此效果便会取消

蛋魔法

名称	所需AP	属性	效果	Hit数	破坏力	对象
すてみ	1	–	自己现有的 HP 数目变成敌人的损害度，并回复原形成为战斗不能	1	1	敌方一人
はんじゅく	2	–	回复原形，HP 变成现有的 1/4	1	–	本人
ひよちゃん	3	异常状态	**ひよちゃん**的突进攻击，(Level×8) 的损害 +75% 盲目。另外有 25% 会出现多 2 只小鸡（小鸡的损害度是**ひよちゃん**的 1/4，没有盲目）	1	3	敌方一人

隐藏体术

名称	属性	耐性	效果	Hit数	破坏力	对象
火の鸟	火+风	射击	向敌人的身体作出攻击（与通常物理攻击一样），并将敌人损害之 50% 给予 Nina	1	8	敌方一人
ワータイガー	水+土	斩击	攻击力 50%，物理防御力的物理攻击	1	15	敌方一人
梦冰绝命剑	风+水+死	斩击	即死攻击（判定死属性）。若即死判定失败，便会变成通常攻击损害	1	13	敌方一人
反射击ち	土+火	射击	若有多位敌人，子弹就会变成 8 Hit，并于敌人间重复射击	1	2	敌方一人

攻击魔法（特殊）

名称	所需AP	种类	Hit数	破坏力	对象
ド·ブンパ·ラ	15	Breath	8	1	敌方全体

魔法

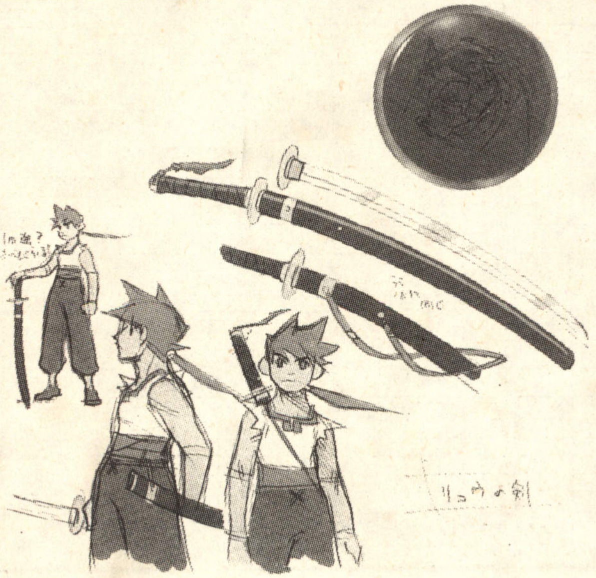
名称	所需AP	种类	属性	效果	Hit数	对象	追加效果
キリエ	9	圣	圣	即死攻击（破坏）	1	敌方全体	–
ワース	13	死	死	即死攻击（咒杀）	1	敌方一人	–
ネムリイ	3	异常状态	异常状态	进入睡眠状态	1	敌方全体	睡眠（判定状态异常属性+2）
ポワン	2	异常状态	异常状态	进入混乱状态	1	敌方一人	混乱（判定状态异常属性+2）
ペポーパ	3	异常状态	异常状态	进入沉默状态	1	敌方全体	沉默（判定状态异常属性+2）
ストール	1	ST 下降	精神	下降 20%	1	己方/敌方一人	攻击力 -4%（1/5）（判定属性值维持不变）
デイル	1	ST 下降	精神	下降 20%	1	己方/敌方一人	防御力 -4%（1/5）（判定属性值维持不变）
ダール	1	ST 下降	精神	下降 50%	1	己方/敌方一人	速度 -4%（1/5）（判定属性值维持不变）
プーカ	1	ST 下降	精神	下降 20%	1	己方/敌方一人	智慧 -4%（1/5）（判定属性值维持不变）
ギガート	3	ST 上升	–	下降 20%	1	己方/敌方一人	攻击力 +4%（1/5）
カテクト	2	ST 上升	–	下降 20%	1	己方/敌方一人	防御力 +4%（1/5）
ミカテクト	6	ST 上升	–	下降 20%	1	前卫/敌人全体	防御力 +4%（1/5）
ハサート	2	ST 上升	–	下降 50%	1	己方/敌方一人	速度 +10（1/5）
リーコウ	2	ST 上升	–	下降 20%	1	己方/敌方一人	智慧 +4%（1/5）
パリア	4	LV 上升	–	由使用开始计算的 3 个回合间，攻击魔法与回复魔法上升，ST 系的效果减少 50%	1	己方/敌方一人	有 25% 机会发生防护网

LEARNING SKILL

名称	所需AP	属性	效果	Hit数	破坏力	对象	Learning率	对应みねうち	备考
ワイルドスイング	0	武器	根据武器随机×0.0至2.0来定攻击程度	1	3	武器	1/4	能	—
オーガー折り	0	武器	40%必杀,否则便会MISS	1	8	武器	1/4	能	—
シャドウウォーク	12	武器	根据100%必杀的武器而攻击	1	3	武器	1/12	能	不一定会命中
灭杀	0	死	利用自己的10%最大HP,成为对方的1HP	1	0	敌方一人	1/4	不能	—
スーパーコンボ	12	武器	随输入与显示相反的掣之数量来增加物理攻击的数目	0-?	0	敌方一人	传承师ウナ	能	输入与显示相反的键便会增加伤害程度
マジックボール	5	—	伤害程度=攻击魔法计算-防御力的0.25	1	4	敌方一人	1/4	能	—
あばれる	0	—	消耗HP 25%、计算Breath Damage,以随机形式决定Hit数	4	0	敌方全体	1/2	能	—
ソードブレイカー	2	精神	利用75%攻击力作斩击,令对手的攻击力-20%	1	1	敌方一人	1/4	能	攻击力-4%(判定属性值维持不变) 若出现参数降低的话,物理攻击便不会MISS
メガホン	4	精神	令敌人的攻击力增加40%,防御力减少40%	1	—	敌方全体	传承师クランク	能	防御力-8%(判定属性值维持不变)
かみつき	2	精神	利用75%攻击力作斩击,令对手的防御力-20%	1	3	敌方一人	1/4	能	攻击力-4%(判定属性值维持不变) 若出现参数降低的话,物理攻击便不会MISS
ネバネバ	2	精神	利用75%攻击力作斩击,令对手的速度-50%	1	1	敌方一人	1/4	能	速度-10%(判定属性值维持不变) 若出现参数降低的话,物理攻击便不会MISS
毒击	2	异常状态	中毒和利用75%攻击力作武器攻击	1	1	敌方一人	1/4	能	中毒(判定异常属性+2) 若出现异常状态的话,物理攻击便不会MISS
マスイ	2	异常状态	睡眠和利用75%攻击力作武器攻击	1	1	敌方一人	1/4	能	睡眠(判定异常属性+2) 若出现异常状态的话,物理攻击便不会MISS
うそツキ	2	异常状态	混乱和利用75%攻击力作武器攻击	1	1	敌方一人	1/4	能	混乱(判定异常属性+2) 若出现异常状态的话,物理攻击便不会MISS
ツキツキ	2	异常状态	盲目和利用75%攻击力作武器攻击	1	1	敌方一人	1/4	能	盲目(判定异常属性+2) 若出现异常状态的话,物理攻击便不会MISS
マスキング	2	异常状态	沉默和利用75%攻击力作武器攻击	1	1	敌方一人	1/4	能	沉默(判定异常属性+2) 若出现异常状态的话,物理攻击便不会MISS
エアレイド	4	异常状态	Stand和利用125%攻击力作射击	1	3	敌方一人	1/4	能	Stand(判定异常属性+2) 若出现异常状态的话,物理攻击便不会MISS
からぶり	0	—	没有出现效果	1	—	本人	1/4	不能	有机会出现混乱
ほけぼっけ	0	—	没有出现效果	1	—	本人	1/4	不能	有机会出现混乱
こしがいたい	0	—	没有出现效果	1	—	本人	1/4	不能	—
气合ため	0	—	使用的下一回合后,若后卫充电或防御,其攻击力便会上升。假如在以后的回合不移动的话,攻击力便会仍维持上升状态	1	—	本人	1/2	—	有机会出现混乱,同时使用2次无效,储备Counter0=1625倍,1=1.5倍,2=1.75倍,3=2倍
魔法ため	0	—	使用的下一回合后,若后卫充电或防御,其防御力便会上升。假如在以后的回合不移动的话,防御力便会仍维持上升状态	1	—	本人	1/2	—	同时使用2次无效,储备Counter0=1.25倍、1=1.5倍、2=1.75倍、3=2倍
大防御	3	—	使用的该回合不会受到任何损害	1	—	本人	1/12	—	有25%发生大防御,若有"结界"便会无效
カウンター	1	—	使用的该回合之反击率会变成100%	1	—	本人	1/8	—	有25所发生Counter
おいのり	0	—	圣属性+1、回避率+50%	1	—	本人	传承师リタ	—	同时多次使用无效,若有气绝或结界便不能解除
はいすいの阵	0	—	攻击力=攻击力+防御力,而防御力会变成0	1	—	本人	1/8	—	若有气绝或结界便不能解除
セフンスセンス	0	—	攻击力、防御力、智慧、速度变成2倍	4	—	本人	传承师チェクの长老	—	攻击力、防御力、智慧 速度各+20%(判定异常属性+2),每3次行动用1次
カクゴ	0	—	由使用之后3回合间变成无敌,并在第3回合完结后死亡	1	—	本人	传承师ババデル	—	每3次行动用1次
おたけび	0	异常状态	范围内全体变成Stand	1	—	敌方+前卫	传承师カーン	—	出现Stand(判定Status+2)
结界	8	—	己方与敌方之所有辅助魔法无效	1	—	己方+敌方全体	1/12	—	—
めいれい	0	—	当智慧是1或使用对象是混乱中的话,就会强制攻击任何一人	1	—	己方/敌方一人	1/2	—	—
やすむ	0	—	回复HP 50(基本值)和AP5	2	—	本人	1	—	通常计算×0.25
おやすみなさい	0	—	在回复HP与AP最大值之10%后,就会睡眠	2	—	本人	1	—	通常计算×0.25之回复。若于Option中装备"梦のクラウン"时,便不会睡眠
ヤプリフ	20	圣	HP大回复+回复所有异常状态	1	—	己方/敌方一人	1	—	通常计算×0.25之ヤプリフ
タクレマ	20	—	给予对方AP 20	1	—	己方/敌方一人	1/4	—	通常计算×0.25之タクレマ
ベネディクション	45	圣	前卫和后卫全体发动リバル	1	—	己方全体	1/8	—	—
ぬすむ	0	—	随速度提高盗取道具的机会	1	0	敌方一人	传承师ストル	—	
ぶんぞり	0	武器	利用50%攻击力作攻击,可随速度提高盗取道具的机会	1	1	敌方一人	传承师ウナ	能	—
ひとりじめ	0	—	战斗完结后的经验会独得	1	—	—	传承师マーロック	—	—
おまじない	0	—	将道具Drop率上升	1	—	敌方一人	传承师マーロック	—	不能同时重复使用,除结界外一切效果无效
ダブルヒット	3	武器	以80%攻击力作2次攻击	2	0	武器	1/4	能	双重攻击
みだれ击ち	5	武器	随机以攻击力70%作出1至3次攻击	1-3	0	武器	1/4	能	攻击回数之机会率:1次=1/2、2次=1/4、3次=1/4
3连击	8	武器	以攻击力60%作3次攻击	3	0	武器	1/16	能	当LV3时、每次攻击也有3Hit,最多可连9 Hit
オラクル	2	—	物理攻击力有部分是以智慧来计算,若角色类型是"デーモン"会有2倍损害	1	0	敌方一人	传承师モモ	能	—
スプレー	2	—	物理攻击力有部分是以防御力来计算,若角色类型是"インセクト"会有2倍损害	1	0	敌方一人	传承师モモ	能	—
草むしり	2	—	物理攻击力有部分是以速度来计算,若角色类型是"プラント"会有2倍损害	1	0	敌方一人	传承师モモ	能	—
くうき击ち	0	—	攻击力1/4,以不理会防御力作物理攻击计算	1	0	敌方一人	1/4	能	—
せんぎり	3	—	攻击力1/8,以不理会防御力作物理攻击计算	1	0	敌方全体/前卫	1/4	能	—
烈火击	2	火	利用火属性武器作攻击,以物理攻击计算	1	1	武器	1/4	能	—
烈风击	2	风	利用风属性武器作攻击,以物理攻击计算	1	1	武器	1/4	能	—
烈冰击	2	水	利用水属性武器作攻击,以物理攻击计算	1	1	武器	1/4	能	—
烈砂击	2	土	利用土属性武器作攻击,以物理攻击计算	1	1	武器	1/4	能	—
神击	2	圣	利用圣属性武器作攻击,以物理攻击计算	1	1	武器	1/4	能	—
みねうち	0	武器	通常攻击	1	—	武器	传承师ババデル	能	
あいうち	13	—	将自己现有的HP损害转嫁给别人,之后就变成战斗不能	1	0	敌方一人	1/4	不能	对手不能回避
チキンアタック	2	武器	通常的物理攻击,若逃走成功可增加攻击力	1	0	武器	1/4	能	上升之能力上限是使用者的LEVEL
逆转击	0	武器	以(最大HP值/HP)/4作武器攻击	1	1	武器	1/4	能	—
からにこもる	0	—	变成自发的"たまご"	1	—	本人	传承师モモ	—	—
あぶら	1	异常状态	炎属性变成0	1	—	敌方一人	1	—	—
咒爆	13	死	有机会令所有敌人的体力减至一半	1	—	敌方全体	1/8	—	—
自爆	13	死	所有敌人的HP变成1,而使用者将变成不能战斗	1	5	敌方全体	1/12	—	—
みんなげんき	20	—	以冒险家的LEVEL使用出回复魔法	1	—	己方全体	传承师妖精ンジョモ	—	HP回复量=佣兵共感值总和/2X(圣属性×耐性)×(1+佣兵家LEVEL/99)
バトルソンク	20	—	冒险家向前卫全体使出ギガート	1	?%	前卫	传承师妖精ンジョモ	—	魔法效果的1/5
ばくけき	20	火	妖精以掉东西作攻击,损害程度是以佣兵家人数作改变	可变	1	敌方全体	传承师妖精ンジョモ	不能	—
ダンスマカブル	20	—	妖精以身体攻击,损害程度是以佣兵家人数作改变	可变	1	敌方全体	传承师妖精ンジョモ	不能	—
黑の炎	9	—	无属性攻击魔法	1	15	敌方一人	1	能	—
ルーレット	0	—	以输盘决定由谁利用什么作出行动	—	—	本人	传承师マーロック	—	敌人可使用玩者的Skill
のうけずり	2	精神	Stand和利用125%攻击力作射击	1	1	敌方一人	1/4	能	智慧-4%(判定属性值维持不变)
バム	1	火	Rank 1:威力稍弱的バダム(Skill版)	1	1	敌方一人	1	—	下次的体术将付加火属性
つむじ风	2	风	Rank 1:威力稍弱的シーザ(Skill版)	1	1	敌方一人	1	—	下次的体术将付加风属性
つらら	4	水	Rank 2:威力稍弱的レイギル(Skill版)	1	2	敌方一人	1	—	下次的体术将付加水属性
お立ちだい	5	土	Rank 2:威力稍弱的ブレダ(Skill版)	1	3	敌方一人	1	—	下次的体术将付加土属性
ねらいうち	1	武器	若以50%作攻击力,便能必中	1	0	敌方一人	1/8	能	—
散烈拳	6	武器	全体物理攻击力=本来的攻击力50%+速度/4,命中率=命中率50%+速度的1/10	3	1	敌方全体	传承师カーン	能	防御时不能学习
りきむ	0	异常状态	全场所有人(包括自己)也中毒的攻击	1	0	敌方全体/前卫	传承师カーン	—	防御时不能学习,中毒(判定状态异常属性+2)
ほむらばしら	8	火	Class 3:威力稍弱的パドラーム(Skill)	1	6	敌方一人	1	—	下次的体术将付加火属性

SWORD（剑）

武器名称	HIT数	攻击力	破坏力	重	属性	特殊属性	装备者
王家の剑	1	12	1	2	圣	使用效果等如"カテクト"	リュウ
火炎剑	2	35	1	2	火	—	リュウ/サイアス
ボウイナイフ	1	10	1	1	—	—	リュウ/サイアス
おれた王家の剑	1	4	1	2	—	—	リュウ
ショートソード	1	15	1	3	—	—	リュウ/サイアス
えんげつ刀	1	28	1	4	—	—	リュウ/サイアス
スクラマサクス	2	13	1	2	—	—	リュウ/サイアス
カッツバルケル	1	30	2	4	—	—	リュウ/サイアス
ブロードソード	1	38	4	8	—	防御力+5	リュウ/サイアス
バスタドソード	1	42	3	6	—	—	リュウ
クレイモア	1	56	2	8	—	—	リュウ/サイアス
アーマーベイン	1	72	3	5	—	使用效果等如"ディル"	リュウ/サイアス
フィランギ	2	58	1	2	—	—	リュウ/サイアス
フェザーソード	1	88	3	1	—	—	リュウ/サイアス
バルバロッサ	1	112	1	8	—	—	リュウ/サイアス
アセンシオン	1	95	3	6	圣	必杀率+5%	リュウ/サイアス
スライサー	2	78	3	4	—	—	リュウ/サイアス
ダマスカスソード	1	104	4	5	—	—	リュウ/サイアス
ドラゴンブレード	1	128	4	8	—	使用效果等如"ギガート",攻击对象类型为"ドラゴン"伤害成为1.5倍	リュウ
皇帝の剑	2	96	5	6	圣	使用效果等如"レクタ"	リュウ
グミ王の剑	1	152	3	4	—	—	リュウ
邪神ティルビング	1	90	6	2	—	每TURN终结时，使用者都会失去现时HP的1/16	リュウ
おハシ	1	2	1	0	—	攻击对象类型为"フライ"即死	サイアス
わきざし	2	22	1	3	—	—	サイアス
太刀	2	36	1	4	—	—	サイアス
梦冰剑	1	50	2	8	水	附加睡眠效果(20%)(只限攻击指令时)	サイアス
つらぬきまる	2	30	2	3	—	必杀率+3%	サイアス
斩马刀	1	119	5	10	—	攻击对象类型为"ドラゴン"伤害成为1.5倍	サイアス
罗刹霸王剑	2	50	2	6	水	使用效果等如"レイガ",战斗/0加进攻击力之内	サイアス
しこみドス	1	42	1	2	—	即死武器	サイアス
神铁の剑	1	70	7	15	—	Ryu与皇帝对决时伤害为3倍	リュウ
サビた刀	1	40	2	2	—	没有特殊效果,当打倒1000个敌人后,就会变成"千人斩り"	リュウ/サイアス
千人斩り	2	80	2	4	—	只限于普通攻击时,使用者会回复给予对方伤害的1/8 HP,但有1/16随机确率攻击己方角色	リュウ/サイアス



GUN RIFUL

武器名称	HIT数	攻击力	破坏力	重	属性	特殊效果	装备者
多发铳	2	40	1	2	—	敌单/己单	アースラ
散弹铳	1	35	1	4	—	敌全/前	アースラ
马上筒	2	42	1	2	—	敌单/己单	アースラ
石火矢	1	50	1	4	火	敌全/前	アースラ
大筒	1	70	1	2	—	敌单/己单	アースラ
火炎铳	1	60	2	4	火	使用效果等如"バダーマ",敌全/前	アースラ
连发铳	2	82	1	6	—	敌单/己单	アースラ
雷神铳	1	110	1	2	—	敌单/己单	アースラ
神火发矢	1	102	2	6	火	敌全/前	アースラ
飞天雷神矢	1	108	1	6	—	必杀率+5%,命中率+20%,敌全/前	アースラ

ROD

武器名称	HIT数	攻击力	破坏力	重	属性	特殊效果	装备者
とがったえだ	1	2	1	1	—	—	ニーナ
バトン	1	5	1	1	—	—	ニーナ
トネリコの杖	1	12	1	2	—	智慧+5	ニーナ
魔法のステッキ	1	18	1	2	—	装备中,CP+3	ニーナ
ルビーセプター	1	30	1	2	火	—	ニーナ
リートバトン	1	28	1	2	—	—	ニーナ
エアブランチ	1	38	2	1	风	使用效果等如"シーザ"	ニーナ
风使いの杖	1	48	2	2	风	—	ニーナ
ゴウマ杖	1	56	2	3	—	遇敌率上升一级,魔法耐生+1	ニーナ
バトリングロッド	1	61	2	2	—	—	ニーナ
ルーンスタッフ	1	72	2	2	—	装备中,CP+5,智慧+10	ニーナ
めぐみの杖	1	84	2	2	圣	使用效果等如"リリフ",圣和死属性+1	ニーナ
ウロボロス	1	96	3	2	—	使用效果等如"リバル",死和异常状态属性+2	ニーナ
テスサイズ	1	13	1	2	—	即死武器	ニーナ

STICK

武器名称	HIT数	攻击力	破坏力	重	属性	特殊效果	装备者
えしえきバンブー	1	8	2	3	—	—	クレイ
まる太	1	13	3	4	土	—	クレイ
铁バット	1	25	3	5	—	—	クレイ
スバイクロッド	1	35	3	5	—	—	クレイ
メイス	1	43	4	6	—	—	クレイ
クォータスタッフ	1	54	4	7	—	—	クレイ
グーテンダーク	1	65	4	6	—	—	クレイ
フレイル	2	45	5	13	—	—	クレイ
ボーンスバッド	1	86	5	8	—	—	クレイ
ギガンテス	1	99	5	16	—	附加麻痹效果(25%)(只限攻击指令时)	クレイ
にょいぼう	2	66	6	6	—	—	クレイ
あばれんぼう	1	145	7	8	—	必杀率+5%,命中率10%	クレイ
方天ガゲキ	1	126	6	12	土	使用效果等如"プレダ"	クレイ
デスペラード	1	115	6	10	—	—	クレイ

ROCKET

武器名称	HIT数	攻击力	破坏力	重	属性	特殊效果	装备者
リベットナックル	1	12	2	1	—	—	マスター
フレイムグローブ	1	20	3	1	火	—	マスター
ノーザングローブ	1	20	3	1	水	—	マスター
フォーク	1	14	2	1	—	附加盲目效果(25%)(只限攻击指令时)	マスター
ラプタークロー	1	24	3	1	风	—	マスター
ガイアクロー	1	26	3	1	土	—	マスター
ドリルパンチ	1	32	7	1	—	—	マスター
ホーミングボム	1	40	2	1	—	命中率100%(只限攻击指令时)	マスター
ロケットポンチ	1	51	4	1	—	—	マスター
トキシックブロー	1	62	3	1	—	附加中毒效果(25%)(只限攻击指令时)	マスター
ブレインスタン	1	70	4	1	—	附加混乱效果(25%)(只限攻击指令时)	マスター
アトミックパンチ	1	93	5	1	—	—	マスター
ゴーストバスター	1	85	2	1	—	攻击对象类型为"デーモン"伤害成为1.5倍	マスター
マスドライバー	1	104	7	1	—	—	マスター
ファイナルブロー	1	95	4	1	—	攻击对象的HP剩下1/4以下时必杀率+20%	マスター

兜				
名称	防御力	重	特殊效果	专用人物
カチューシャ	1	0	-（**ニーナ**初期装备）	**ニーナ、アースラ**
バンタナ	25	1	-	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
はちがね	3	2	-	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス、マスター
ガラスのドミノ	5	2	-	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
せいどうのたて	7	2	-	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
フルフェイス	8	3	-	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス、マスター
オニカプト	12	3	-	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス、マスター
パックラー	13	3	-	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
デイバインヘルム	14	4	死属性提升至7	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス、マスター
グマスカスヘルム	19	4	-	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス、マスター
ドラゴンヘルム	22	4	精神属性+1、ST属性+1、死属性+1	リュウ、フォウル
さんかくぼうし	3	2	智慧+20	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
ホークアイ	5	1	注意力+50%	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
ジゲンハット	4	1	命中率+20%	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
スカウター	1	1	观察力+40%	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
あかマント	0	15	反击率+50%（**マスター**专用及初期装备）	**マスター**
梦のクラウン	3	2	不会睡眠	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
ノクトごーグル	3	1	不会盲目	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
まどわずのかふと	4	2	不会混乱	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター

指轮				
名称	防御力	重	特殊效果	专用人物
つまようじ	0	0	必杀率5%（**サイアス**专用）	**サイアス**
オーラリング	0	0	精神属性+1（不会提升至7）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
パリアリング	0	0	精神属性+3（不会提升至7）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
ダイアのうでわ	0	0	能力属性+1（不会提升至7）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
光のうでわ	0	0	能力属性+3（不会提升至7）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
スカラベ	0	0	死属性+1（不会提升至7）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
タリスマン	0	0	死属性+3（不会提升至7）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
龙のなみだ	0	0	不会进入异常状态	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
女神のなみだ	0	0	圣属性提升至7（圣以外属性则不能提升至7）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
ボイソンガード	0	0	不会中毒	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
炎のえまもり	0	0	火属性+2（不会提升至7）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
风のえまもり	0	0	风属性+2（不会提升至7）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
水のえまもり	0	0	水属性+2（不会提升至7）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
土のえまもり	0	0	土属性+2（不会提升至7）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
炎のゆびわ	0	0	炎属性提升至7	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
风のゆびわ	0	0	风属性提升至7	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
水のゆびわ	0	0	冰属性提升至7	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
土のゆびわ	0	0	土属性提升至7	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
アストラルガード	0	0	魔法耐性+2、近接、射击耐性-1（不会提升至7）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
ソリッドガード	0	0	近接、射击耐性+2、魔法耐性-1（不会提升至7）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
いやしのうでわ	0	0	在后排休息1 TURN、回复毒、睡眠、盲目、HAPPY异常状态	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
シャーマンリング	0	0	使用魔法时，AP消耗量为3/4	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
ソウルリング	0	0	用完即弃、之后AP回复量为1.5倍	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
スピリットリング	0	0	用完即弃、之后AP回复量为2倍	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
せいれい石	0	0	气绝后，HP自动回复1/4（除**カクゴ**、变身为龙以外状态发挥100%效果，不过只可使用一次）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
ハーモニクス	0	0	COMBO发动确准+10%	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
オトシ玉	0	10	战斗结束时，所得金额为1.5倍（只要其中一人装备便可，效果不会重复）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
マーチャントバス	0	0	全世界所有商店的商品价格平20%（只要其中一人装备便可，效果不会重复）	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
メダリオン	0	0	攻击力+3×?、防御力-3×?。当全部队员都装备时，防御力则变成+3×?、"?"为部队装备人数	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター

MASTER 专用防具			
防具名称	防御力	重	特殊效果
ガルガンチュア	25	8	-
チョバムプレート	50	8	近接、射击、魔法耐性 +1(击倒敌人后,可以得チョバムプルート)
パンタグルエル	30	5	-
オメガブースター	20	5	反击时,发动"メガ"(反击率为平时的一半,而 AP 不用耗)
バルパンツァー	20	5	反击时,发动"パル"(反击率为平时的一半,而 AP 不用耗)
メイルストローム	20	5	反击时,发动"ストーム"(反击率为平时的一半,而 AP 不用耗)
グレイブディガー	20	5	反击时,发动"グレイブ"(反击率为平时的一半,而 AP 不用耗)
オリハルコン	30	5	必杀率 +20%(MASTER 在前排时 100% 发动,除敌先制攻击外)
アンティマ	30	5	战斗开始时使用"パリア"(マスター在前排时 100% 发动,除敌先制攻击外)
クイックシルバー	30	5	战斗开始时使用"ハサート"(マスター在前排时 100% 发动,除敌先制攻击外)
ヘヴィメタル	50	15	-
サイトラックス	20	5	智慧 +20
ライトニング	0	0	反应 +40、回避率 +20%
フレアスカート	30	5	火属性 +3、水属性 -1
ワーレウインド	30	5	风属性 +3、土属性 -1
ハイドロパシー	30	5	水属性 +3、火属性 -1
マッドギア	30	5	土属性 +3、风属性 -1
ヘヴィアーマー	40	10	-
サイコアーマー	25	5	智慧 +10
ライトアーマー	10	0	反应 +20、回避率 +10%
フレイムアーマー	30	5	火属性 +1
ウインドアーマー	30	5	风属性 +1
ハイドロアーマー	30	5	水属性 +1
マッドアーマー	50	5	土属性 +1

服				
防具名称	防御力	重	特殊效果	专用人物
もめんのふく	4	2	-	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ
皮のこしまき	8	2	-	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ
レンジャースーツ	16	3	炎属性 +2(属性值不能提升至 7)	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ
けんぽうぎ	23	3	-	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ
せんすいふく	30	7	水属性 +2(属性值不能提升至 7)	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ
はやてのふく	34	0	使用效果等如"ハサート"	リュウ、フォウル、ニーナ、サイアス、アースラ
防弹チョッキ	60	4	射击耐性 +2(属性值不能提升到 7)	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ
ウルプスキン	72	4	-	リュウ、フォウル、ニーナ、サイアス、アースラ
黑しょうぞく	77	5	必杀率 +10%	アースラ
ギデオンスーツ	93	10	攻击力 +10	クレイ
おとこふく	17	3	装备后,在战斗不能时,完全回复,但会失去这 ITEM	リュウ、フォウル、サイアス、アースラ

BRESS				
防具名称	防御力	重	特殊效果	专用人物
おでかけふく	5	2	-	ニーナ、アースラ
クレイプケープ	12	2	-	ニーナ、アースラ
まどうしのローブ	19	3	魔法耐性 +1(耐性值不能提升至 7)	ニーナ
タイトミニ	32	1	魔法耐性 -1	ニーナ、アースラ
カクテカドレス	25	4	-	ニーナ、アースラ
风のころも	44	0	风属性 +2、回避率 +5%(属性值不能提升至 7)	ニーナ、アースラ
贤者のガウン	50	4	智慧 +5	ニーナ
ホーリーローブ	64	4	精神 +1、ST +1、死 +1(属性值不能提升至 7)	ニーナ
ファントムドレス	75	6	圣属性 -3,精神、ST、死的属性提升至 7	ニーナ、アースラ
ディアナのドレス	83	5	精神 +2、ST +2、死 +2(属性值不能提升至 7)	ニーナ、アースラ
天使のむねあて	94	4	圣 +1(属性值不能提升至 7)	ニーナ、アースラ
スターライト	92	6	CP +5	ニーナ

铠				
防具名称	防御力	重	特殊效果	专用人物
皮よろい	5	2	–	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス
くさりかたびら	10	4	–	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス
キュイラス	13	4	–	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス、アースラ
鉄のむねあて	17	3	–	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス、アースラ
スケイルメイル	20	5	–	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス
ラメラーアーマー	26	4	–	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス
こはくのむねあて	28	4	–	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス、アースラ
ブリガンダイン	35	5	–	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス
フルプレート	47	8	–	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス
シルバーメイル	54	5	–	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス
マグマのよろい	66	6	火+2、土+2、风-1、水-1(属性值不能提升到7)	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス
ミスリルアーマー	64	5	–	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス、アースラ
ブリザードメイル	66	6	风+2、水+2、火-1、土-1(属性值不能提升到7)	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス
フォースアーマー	82	7	使用效果等如"バリア"(耐性值不能提升至7)	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス
ダマスカスメイル	88	6	–	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス、アースラ
ミストアーマー	93	8	精神+2、ST+2、死+2	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス
覇王のよろい	100	7	使用效果等如"气合ため"	サイアス
命のよろい	90	9	每TURN、回复HP100	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス
ドラゴンアーマー	96	8	DRESS耐性+2	リュウ、フォウル
皇帝のよろい	102	8	–	リュウ、フォウル
アタリヤのよろい	25	5	受到物理攻击时,可获得伤害之1/50的Z 不过有1/16机会,敌人的普通攻击成"必杀"	リュウ、フォウル、クレイ、サイアス、アースラ

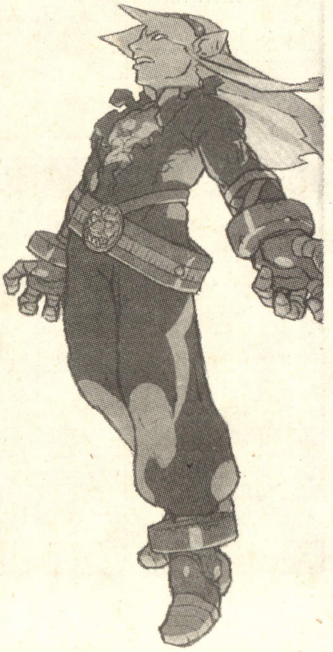
BOOTS				
名称	防御力	重	特殊效果	专用人物
ロングブーツ	9	3	–	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
パンパス	10	0	–	ニーナ、アースラ
コンバットブーツ	15	3	–	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
スパッツ	17	0	–	ニーナ、アースラ
スパイクシューズ	6	3	攻击力+10	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
いだてんのたび	3	0	速度+20	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
ウイングブーツ	4	0	回避率+20	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
爱のバングル	3	1	每一步HP回复10(战斗中的每TURN)	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
命のバングル	9	1	每一步HP回复30	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター
ガラスのくつ	3	2	遇敌率上升一级	ニーナ、アースラ
スニークシカーズ	2	1	遇敌率下降一级	リュウ、フォウル、ニーナ、クレイ、サイアス、アースラ、マスター

鱼饵

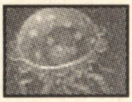
鱼饵	特殊效果
ぎんのスピナ	雏鸟LV1
ぎんのスピナ	雏鸟LV2
プラチナノスピナ	雏鸟LV3
ツイスト	スプンLV1
ナザンワーブラー	スプンLV2
ダンサー	スプンLV3
ポッパー	トップLV1
ペンシル	トップLV2
スウィッジャー	トップLV3
フローティング	ミノーLV1
サスペンド	ミノーLV2
ディープダイプ	ミノーLV3
かえるちゃん	青蛙LV1
かえるさん	青蛙LV2
かえるどの	青蛙LV3
ストレート	虫LV1
テール	虫LV2
グラプ	虫LV3
スプーン	スプーン
とのさまがえる	とのさま青蛙

鱼竿		
鱼竿	有效距离	卷力
木のさお	15m	1
たけざお	23m	2
さおDX	18m	2
とびまるのさお	30m	4
たくみのさお	23m	3
きわめのさお	25m	4





钓鱼可谓游戏中最大的 MINI GAME，玩者只要持有鱼竿和鱼饵,可到钓鱼场进行游戏。基本上游戏有 11 个钓鱼场，分布在世界各地，有很多时候玩者必须要向村民或其他地方取得钓鱼场的情报才能进入。而钓回来的鱼有什么用途，有用来作物品交换；有当道具使用，不过不同的鱼就会有不同用途，而且每个钓鱼场均有不同的鱼生活，而鱼共有 30 种，玩者要慢慢钓。



グミフィッシュ
最大持久力 30
最大 SIZE 30
取得 POINT 80
居住地点：川のつり场 1、みずうみのつり场 1、川のつり场 2、みずうみのつり场 3、チャンパのつり场
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



ピラニー
最大持久力 60
最大 SIZE 40
取得 POINT 150
居住地点：みずうみつり场 1、みずうみつり场 2
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



ビッグマウス
最大持久力 80
最大 SIZE 60
取得 POINT 200
居住地点：みずうみつり场 1、みずうみつり场 2
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



ブルーキル
最大持久力 70
最大 SIZE 50
取得 POINT 250
居住地点：みずうみつり场 1、みずうみのつり场 2
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



あゆ
最大持久力 45
最大 SIZE 25
取得 POINT 150
居住地点：川のつり场 1、川のつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



ブラウン
最大持久力 100
最大 SIZE 70
取得 POINT 250
居住地点：川のつり场 2、川のつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



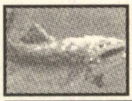
ラージマウス
最大持久力 120
最大 SIZE 70
取得 POINT 300
居住地点：みずうみのつり场 2、みずうみのつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



エンジェル
最大持久力 70
最大 SIZE 30
取得 POINT 250
居住地点：みずうみのつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



ヤマメ
最大持久力 90
最大 SIZE 40
取得 POINT 200
居住地点：川のつり场 1、川のつり场 2、川のつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



レインボー
最大持久力 120
最大 SIZE 70
取得 POINT 350
居住地点：川のつり场 1、川のつり场 2、川のつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



ブルキャット
最大持久力 150
最大 SIZE 80
取得 POINT 380
居住地点：川のつり场 3・・みずうみのつり场
必要鱼饵：トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



火星ダコ
最大持久力 150
最大 SIZE 70
取得 POINT 350
居住地点：みずうみにつり场 1、みずうみにつり场 2、みずうみにつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



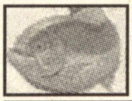
ドラード
最大持久力 160
最大 SIZE 90
取得 POINT 400
居住地点：みずうみにつり场 2、みずうみにつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /どのさまがえる



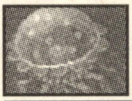
ジャケ
最大持久力 170
最大 SIZE 140
取得 POINT 400
居住地点：川のつり场 2、川のつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /どのさまがえる



パラムンディ
最大持久力 200
最大 SIZE 200
取得 POINT 700
居住地点：みずうみにつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /どのさまがえる



スタージョン
最大持久力 230
最大 SIZE 220
取得 POINT 700
居住地点：川のつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /どのさまがえる



グミフロート
最大持久力 45
最大 SIZE 30
取得 POINT 80
居住地点：海のつり场 1、海のつり场 2
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



トベータ
最大持久力 60
最大 SIZE 35
取得 POINT 150
居住地点：海のつり场 1、海のつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



イシムペスラ
最大持久力 80
最大 SIZE 50
取得 POINT 200
居住地点：海のつり场 1、サルディンのつり场
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



サンパソウ
最大持久力 80
最大 SIZE30
取得 POINT200
居住地点：サレデインのつり场
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



アケロン
最大持久力 120
最大 SIZE 50
取得 POINT 300
居住地点：チャンパのつり场
必要鱼饵 LV：どのさまがえる



シーマウス
最大持久力 75
最大 SIZE 70
取得 POINT 280
居住地点：海のつり场 2、海のつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



ペペタ
最大持久力 80
最大 SIZE50
取得 POINT280
居住地点：海のつり场 2、海のつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



タイタン
最大持久力 120
最大 SIZE70
取得 POINT300
居住地点：海のつり场 1
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



タコ
最大持久力 150
最大 SIZE 80
取得 POINT 350
居住地点：海のつり场 2、海のつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



カツオ
最大持久力 150
最大 SIZE120
取得 POINT400
居住地点：海のつり场 2、海のつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /トップ /ミノー /カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる



テヌーク
最大持久力 170
最大 SIZE70
取得 POINT400
居住地点：サルディンのつり场
必要鱼饵：スピナ /スプン /カエル /ワーム /どのさまがえる



ガンチ
最大持久力 200
最大 SIZE140
取得 POINT450
居住地点：海のつり场 3
必要鱼饵：スピナ /スプン /どのさまがえる



ホーンドマリーナ
最大持久力 200
最大 SIZE190
取得 POINT500
居住地点：海のつり场 2
必要鱼饵：スピナ /スプン /カエル /ワーム /どのさまがえる



いさな
最大持久力 255
最大 SIZE250
取得 POINT999
居住地点：海のつり场 2
必要鱼饵：カエル /ワーム /スプーン /どのさまがえる

鱼的用途表

名称	效果	对象
グミフィッシュ	回复 HP50	已方/敌方一人
プラニー	回复 HP150	已方/敌方一人
ピッグマウス	回复 HP500	已方/敌方一人
プルーギル	使用水属性攻击减少对手 HP100	敌方一人
あゆ	回复 AP5	已方/敌方一人
プラウン	防御力+20%	已方/敌方一人
ラージマウス	回复 HP1200	已方/敌方一人
エンジェル	气绝后作出回复(HP 最大值之 1/2)	已方一人
ヤメメ	回复 AP10	已方/敌方一人
レインボー	攻击力+50%	已方/敌方一人
ブルキャット	グレイブ	敌方全体
火星だこ	已方、敌人之辅助魔法全部无效	已方+敌方全体
ドラード	回复 HP800	已方/敌方全体
ジャケ	回复 AP30	已方/敌方全体
バラムンデイ	解除气绝、回复所有异常状态、、HP 全回复	已方/敌方一人
スタージョン	前卫、后卫全体 75% 机会复活	已方全体
グミフロート	回复 HP50	已方/敌方一人
トベータ	回复 HP100、回复异常状态(100% 回复睡眠、80% 回复混乱/兴奋、30% 回复盲目、50% 回复中毒)	已方/敌方一人
イシムペスラ	治毒	已方/敌方一人
サンパソウ	气绝后 75% 回复 HP 至 1	已方一人
シーマウス	回复 HP400	已方/敌方一人
ペペタ	除气绝外、回复所有异常状态	已方/敌方一人
タイタン	回复 AP30	已方/敌方一人
ダコ	50% 令敌人全体盲目	敌方全体
カツオ	HP 全回复	已方/敌方一人
チヌーク	回复 AP100	已方/敌方一人
ガンチ	ディザスター	敌方全体
ホーンドマリーナ	回复 HP1500	已方/敌方全体
いさな	解除气绝、回复所有异常状态、HP 全回复	已方/敌方全体
アケロン	50% 令敌人与前卫中毒	敌方全体+前卫

目标是出现最多的COMBO数和超高的伤害度

首先要选用的角色为リュウ、ニーナ、アースラ。リュウ装备攻击数+1的武器,并且拥有散烈拳、背水の阵、气合3种特技。アースラ装备全体攻击武器,并拥有三连击、メガホン两种特技。ニーナ拥有ダンスマカブル和バトルソング两种特技,武器没有限制。将这三个人全部拜ババデル为师。将共同体中的房屋建设至7间以上,让妖精18人为佣兵,2人为音乐家。当准备完了后,去舍てられた村で与一种名为モクジン的妖怪战斗,这种怪物是不会主动出手的,并且会在第10回合逃走,因此要在第9回合决出胜负。

第1回合让リュウ使用背水の阵、アースラ使用メガホン、ニーナ使用バトンソング。这样会使リュウ的防御力转换成为攻击力,而敌人全体防御力降低40%,已方攻击力增加42%。

第2回合リュウ使用气合、アースラ使用メガホン、ニーナ使用バトンソング。这样会使敌人的防御力再降低20%。

第3回合リュウ和アースラ不作任何动作,而ニーナ继续使用バトンソング。这样会使3个人的攻击力增加到原来的200%。

第4回合让クレイ登场,并且使用カテクト使其他人的攻击力再次上升并沿续至第8回合。

第9回合攻击开始,并在本回合内决出胜负,首先让ニーナ使用ダンスマカブル、然后让アースラ使用三连击、リュウ使用散烈拳。此时ダンスマカブル会造成18HIT的COMBO,伤害度为10000以上,三连击使用时会造成60000以上的伤害,最后当散烈拳使用时会达到360000以上的伤害度。HIT数合计为114。

击败怪物后会得到相当多的经验值,并且有机会得到クレイ的最强武器。

マローニ屋

“钓鱼”除了能取得钓鱼 POINT 外，更可以利用钓回来的鱼作道具之用，不过他们还有一个用处，就是到マローニ屋作交换 ITEM 之用。毫无疑问利用钓回来的鱼来交换 ITEM，是对游戏进行时有很大的帮助，问题是这些マローニ屋是在那儿和有什么 ITEM 可以换呢？这点玩者可不用担心，因为以下的文章将会解答这些问题。

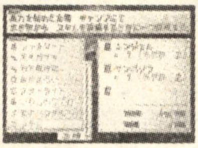


マローニ屋在何处？

今集的マローニ屋的位置与前作完全不同，玩者不用在钓鱼场上钓上マローニ来进入マローニ屋，因为今集的マローニ屋就设置在町内，非常方便。通常这些マローニ屋均会由鱼人当老板的，很容易辨认。



◆玛利哥屋



◆可用钓回来的鱼作交换

マローニ屋的优惠

当玩者每次惠顾マローニ屋时，便会得到一张 POINT CARD，它会根据玩者所惠顾的东西而打印，只要使 POINT CARD 集齐所有印记便可以利用它来换取一些更珍贵的 ITEM，而这 POINT CARD 是所有マローニ屋都能使用。



◆POINT CARD



◆换取 ITEM

アスタナ

ITEM	交换的鱼类和数目
リッチマード	エンジェル×5、サンパソウ×5
方天ガゲキ	いきな×1、パラムンディ×1、ドラード×3
飞天雷神筒	いきな×1、スタージョン×2、パラムンディ×1
命のよろい	いきな×1、スタージョン×2、プルキャット×3
スターライト	いきな×1、アケロン×8
いせしのうでわ	ホーンドマリーナ×1、ガンチ×1、チヌーク×1
爱のうでわ	ホーンドマリーナ×1、ガンチ×1、チヌーク×1
メタル	エンジェル×1、サンパソウ×1

全店共通

ITFM	交换 CARD 数目
魔法のかけら	3
パワーフード	3
つばめのす	3
サカナのお磧	3
マーチャントパス	25
龙のなみだ	50
にゃんにゃんほう	75
罗刹霸王剑	99

マローニ SHOP LIST

サライの町

ITEM	交换的鱼类和数目
ひょうがのかけら	ペペタ×3
ドメガ爆弹	ダイダン×3
サンダークラッカー	タコ×3
特攻药	カツオ×1、タコ×1、ダイダン×1
龙のウロコ	カツオ×1、タコ×1、ダイダン×1
必胜はちまき	カツオ×1、タコ×1、ダイダン×1
月のしずく	ホーンドマリーナ×1、ダイダン×1、ペペダ×1
メタル	シーマウス×3

シェドの町

ITEM	交换的鱼类和数目
ガイアクロー	あゆ×5
ルピーセプター	ヤマメ×5
ブロードサード	レインポー×2、アマメ×2、あゆ×2
フレイル	ラージマウスz×3、火星だたこ×3、ピッグマウス×3
スニークシューズ	レインポー×3、プラウン×6
ガラスのくつ	レインポー×3、プラウン×6
メタル	グミフィッシュ×5

ウインディア

ITEM	交换的鱼类和数目
きんのスピナ	イシムペスラ×1、トペータ×2
ナザンワーブラー	イシムペスラ×1、トペータ×2
ペンシル	イシムペスラ×2
サスバンド	イシムペスラ×2
かえるきん	トペータ×3
テール	トペータ×3
たけさお	タイラン×2
メタル	グミフィッシュ×5

关所

ITEM	交换的鱼类和数目
サイズ	グミフィッシュ×10、グミフロート×10
おハシ	火星だこ×2、タコ×2
连发铳	オーンドマリーナ×1、カツオ×3
ギガンテス	チヌーク×2、タイタン×6
ファイナルプロー	チヌーク×2、タイタン×6
フォースアーマー	ホーンドマリーナ×1、ガンチ×1、ペペタ×5
ホーリーロープ	ホーンドマリーナ×1、ガンチ×1、タコ×5
メタル	シーマウス×3

リブの町

ITEM	交换的鱼类和数目
プラチナのスピナ	プラウン×1、ヤマメ×1、あゆ×1
ダンサー	ラージマウス×1、プルーギル×1、ピラニー×1
スウィッシャー	プラウン×1、ヤマメ×1、あゆ×1
ディープダイプ	ラージマウス×1、プルーギル×1、ピラニー×1
かえるどの	プラウン×1、ヤマメ×1、あゆ×1
グラプ	ラージマウス×1、プルーギル×1、ピラニー×1
とびまるのさお	ジヤケ×2、ドラード×2、火星だこ×2
メタル	プッグマウス×3

チクア村

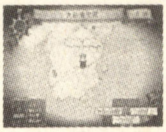
ITEM	交换的鱼类和数目
パルアリング	ジヤケ×1、レインボー×2、プラウン×4
光のうでわ	火星だこ×2、プルーギル×2、ピラニー×4
タリスマン	ジヤケ×1、レインボー×2、プラウン×4
アストラルガープ	ドラード×1、ラージマウス×4、ピッグマウス×6
ソリッドガープ	ドラード×1、ラージマウス×4、ピッグマウス×6
ソウルリング	スタージョン×1、ジヤケ×2、プルキャット×2
女神のなみだ	スタージョン×1、ジヤケ×2、プルキャット×2
メタル	ピッグマウス×3

钓鱼场

游戏共有11个钓鱼场，不过并不是每个钓鱼场都会显示在地图画面上，有些必须透过情报才可以找到这些钓鱼场，在前文中也有提及过，每个钓鱼场分别住了不同种类的鱼，要钓齐所有鱼就必须到这11个钓鱼场钓鱼。

钓鱼场一览

川のつり场1

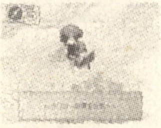
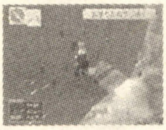



地点：在大沙漠南部，在崖和沙拉尔町之间

出现条件：在崖和沙拉尔町之间隐藏的MAP（沙漠之街道）中向南行便会出现。

住在这儿的鱼：グミフィシュ、あゆ、ヤマメ、レインバー

みずうみのつり场1

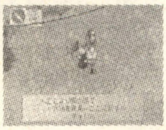
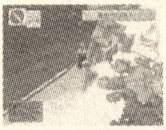



地点：大沙漠北部，西尼斯达和沙船码头之间

出现条件：在西尼斯达和沙船码头之间隐藏的MAP（沙漠之街道）中阅读看板便会出现。

住在这儿的鱼：グミフィシュ、ピラニー、ピッグマウス、ブルーギル、火星だこ

海のつり场1

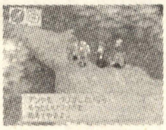
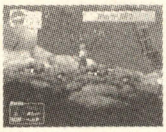



地点：露迪亚地方，露迪亚和捷特之间

出现条件：在露迪亚和捷特之间隐藏的MAP（平原）中阅读看板便会出现。

住在这儿的鱼：ダミフロート、トベータ、イシムペスラ、タイタン

川のつり场2

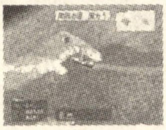
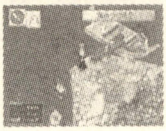



地点：云迪亚地方

出现条件：在加斯古森林中，从鱼人交谈后取得钓鱼场情报。

住在这儿的鱼：グミフィシュ、ヤマメ、ブラウン、レインボー、ジャケ

海のつり场2

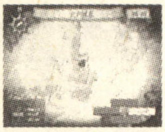
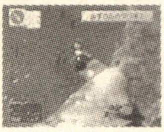



地点：捷奥海

出现条件：利用船驶到青色的旗子旁，再用“探索”指令便可。

住在这儿的鱼：グミフロート、シーマウス、ペペタ、タコ、カツオ、ホーンドマリーナ、いさな

みずうみのつり场2

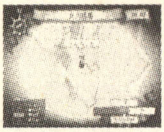
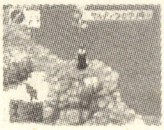



地点：北方诸岛，烈普村南方。

出现条件：在烈普村南方的“岛之街道”中向南行就会出现。

住在这儿的鱼：ビッグマウス、ピラニー、ブルーギル、ラージマウス、火星だこ、ドラード

サルディンのつり场

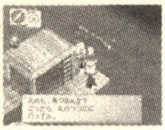



地点：北方诸岛的沙鲁迪岛内

出现条件：进入沙鲁迪岛

住在这儿的鱼：サンバソウ、イシムペスラ、タイタン、チヌーク

みずうみのつり场3

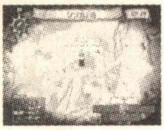
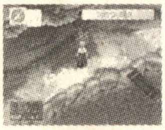



地点：比而达半岛（ペイタ半岛）

出现条件：与池高亚村的钓鱼人交谈便会出现。

住在这儿的鱼：グミフィッシュ、エンジェル、ラージマウス、火星だこ、ドラード、パラフディ

川のつり场3

地点：捷加山地（ジンガ山地）

出现条件：在皇帝墓所西面的森林中往面进便会出现。

住在这儿的鱼：あゆ、ヤマメ、ブラウン、レインボー、ジャケ、ブルキャット、スタージョン

海のつり场3

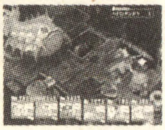
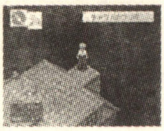



地点：西大陆南部，街道附近

出现条件：在街道附近的隐藏MAP中（沙漠），阅读看板后出现。

住在这儿的鱼：トベータ、シーマウス、ペペタ、タコ、カツオ、ガンチ

チャンバのつり场

地点：在查巴町北内

出现条件：在第三章以后，进入查巴町北，将内里出现的BOSS打倒便出现。

住在这儿的鱼：グミフィッシュ、ブルキャット、アケロン

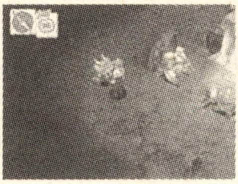
共同体



当完成了第二章的“王者之剑”EVENT后，玩者便能够在这梦中世界制作自己的村庄。在这个通称为“共同体”的地方，玩者必需时常留意妖精们的一举一动，从而让他们建立一个美好的村庄。

养育基础第一章

首先玩者必须在帐篷内与站在旁的妖精交谈，便可以进入共同体。共同体的时间会因玩者战斗的回数而定，换言这，玩者在离开共同体开始，共同体就会根据战斗回数而作时间运行，假若玩者已进行数十多场战斗后进入共同体时，整个共同体就会就得与之前的完全两样。

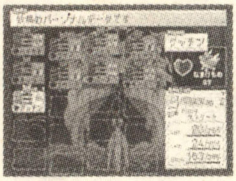


初步计划

在最初时在共同体内居住的妖精并不多，为了要建立一个属于自己的村庄，先要她们懂得如何去生存，当然妖精和人一样没有食物就会饿死，因此在初期玩者应吩咐她们进行狩猎，找足够的食物供给自己。

妖精们的特性

妖精就是协助玩者在共同体中建设村庄的人，她们会根据玩者的决定作任何事，如狩猎、开拓土地等等。不过每一位妖精都有自己的特性，并不每件事情都做得来，所以玩者必须在决定选择妖精进行任何工作时，观察清楚妖精的能力，基本上妖精共有三种能力显示和四种不同性格，若能分配得适当，就能事半功倍。



妖精能力和性格解说

HP：即是妖精的体力，若HP高的话，就代表适合当劳动力高的工作，如开拓土地。

INT：即是妖精的智慧，INT越高就适合于文化系的工作，如开设新职业。

SENSE（センス）：即是妖精的SENSE，SENSE越高就越适合艺术系的工作。

认真（まじめ）：正如其名，为了做事认真，很多时会达到好的效果。

普通（ノーマル）：于出来的东西没有什么令人惊人，成绩平平，总算能信任。

懒惰（なまけもの）：工作速度较慢，马马虎虎。

古怪（かわりもの）：完全不知她要干什么，但有时会有意外的惊喜。

揭示板



在进入共同体时，玩者能够在村门前找到一块揭示板，这个揭示板会将共同体内所发生的事项贴出来，让玩者清楚了解妖精们的状态，不论是有妖精出生或死亡，均会在这揭示板上一一贴出。

妖精出生条件

以最初的妖精人数来说，很难可以作开拓土地的工作，所以多是前往当狩猎（狩り），为了增加妖精的人口，时间是必要的，要诞生一位妖精需时约10场战斗时间，即是说玩者只需战斗回数达到10次以上，就会有一位妖精诞生，不过出现食物不足的情况另作别论。

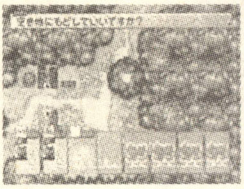
另外，妖精总共有51人，不过当共同体的妖精人数达到20人时，就不会再有妖精出生，而且妖精出生时的能力值全是随机抽出，所以玩者是无法控制。



养育基础第二章

当解决进食的问题以及人手问题时，便可以开始第二部的工作，那就是先开拓新的土地，不过由于在最初时已有两场土地已预设好，所以可以暂时不用开拓新土地，反而要建设屋子了。

土地



开拓新土地并不单需要玩者的战斗回数，还要看妖精个人的HP，因此负责开拓新土地的妖精，其HP不可以过少，否则就不能达良好的效果。只要其妖精的开拓能力越高，所需要的战斗回数就越少，玩者可参考下列算式：

计算方法：开拓LV－负责妖精的开拓能力能总和＝所需战斗回数

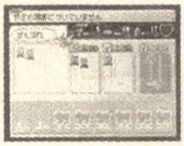
妖精HP	开拓能力
0－50	1
51－100	2
101－150	3
151－200	4
201－250	5

开拓土地的基本值	LEVEL
15	开拓 LV0
25	开拓 LV1
35	开拓 LV2
45	开拓 LV3
－	开拓 LV4

屋子

开拓屋子与开拓土地地样，需要玩者的战斗回次和负责与建屋子的妖精HP，与建一间屋子的基本值为20，那么玩者可计算一下，要多场战斗才能与建一间屋子（与开拓土地的算式一样）。

玩者的指示



每当玩者给予指示后，妖精就会因应玩者的战斗回数进行工作，若玩者对妖精的工作进度不大满意，可以在“がんばれ”指令中更改她们的工作进度，不过这样会令食物的需求量更大。

养育基础第三章

有人、有地、有屋之后，跟着的就是职业，为了令村子更繁荣，当然不少得商店存在。除了狩猎之外，其他职业均是需要整条村子的文化 LEVEL，文化 LEVEL 是根据玩者的战斗次数和所有妖精的智力值来计算，所以妖精人数越多和战斗次数，其文化 LVEVL 自然会越高。

道具屋

文化 LEVEL:15

就如一般城镇中的道具屋，只要派遣 1－3 位妖精到道具屋便可以营业，不同性格妖精经营，其贩卖的货品也会不同会。

●妖精开的道具店(态度认真)

出场次序	货品
1	药草
2	毒消し
3	ばんのう药
4	气つけ药
5	たくざお
6	元气玉
7	知力の种
8	纯元气玉

●妖精开的道具店(态度懒惰)

出现次序	货品
1	とりのフン
2	くさったニク
3	おこげ
4	ねむり玉
5	せんこう弹
6	毒药
7	くちチャック
8	スプーン

●妖精开的道具店(态度普通)

出现次序	货品
1	药草
2	毒消し
3	ばんのう药
4	气つけ药
5	元气玉
6	知力の种
7	纯元气玉
8	连元气玉

●妖精开的道具店(态度古怪)

出现次序	货品
1	火药玉
2	地雷玉
3	真空玉
4	なまずのいかり
5	ひょうがのかけら
6	ドメガ爆弹
7	サンダークラッカー
8	デズおじや

武器屋

文化 LEVEL:25

价格经常变化的武器屋，同样可派遣 1－3 位妖精来营业。

●妖精开的武器屋(态度认真)

出现次序	货品
1	おしおきパンブー
2	ガラスのドミノ
3	いだてんのたび
4	さんかくぼうし
5	贤者のガウーン
6	ウイングブーツ
7	スパイクシューズ
8	梦冰剑

●妖精开的道具店(态度懒惰)

出现次序	货品
1	とがったえた
2	タイトミニ
3	ホークアイ
4	ジゲンハット
5	しこみドス
6	スカウター
7	ハーモニクス
8	ジャーマンリング

●妖精开的道具店(态度普通)

出现次序	货品
1	おじおきパンブー
2	ガラスのドミノ
3	太刀
4	ポイゾンガード
5	梦のクラウン
6	ノクトゴーグル
7	まどわずのかぶと
8	プレインスタン

●妖精开的道具店(态度古怪)

出现次序	货品
1	おとこふく
2	スカラペ
3	オーラルング
4	ダイアのうづわ
5	炎のおまもり
6	风のおまもり
7	水のおまもり
8	土のおまもり

佣兵

文化 LEVEL:40

当玩者使用从师匠妖精芝姆中学得的“妖精魔法”时，在这儿经营的妖精就会在战斗时出来协助，但同样会扣去经营的妖精的 HP，严重的甚至死亡。

游戏屋(游び屋)

文化 LEVEL:80

若是有三个经营游戏屋，便地有三个不同的迷你游戏共玩者玩，分别是“ケチャ”、“カードじゃんけん”和“名前変え”。

保险屋

文化 LEVEL:90

就如现实世界卖保险一样，玩者与经营这家的妖精卖保险，便可不用担心全减。当中有“逃定特约”、“逃定特约”、“AP 特约”、“医疗特约”和“DRAGON 特约”。

メタル屋

文化 LEVEL:70

是贩卖“メタル”的商店，不过其价格时常变动，由 10Z 至 250Z 不等。若是有三人经营这商店，更可以利用“メタル”来交换 ITEM。

LTEM	所需メタル
火の果实	8
风の果实	8
水の果实	8
土の果实	8
精神の果实	8
けんこうの果实	8
不死の果实	8
圣なる果实	8

艺术家

文化 LEVEL:60

与音乐家家类似，可看回一些 EVENT 图片，图片的数目会因战斗次数而增值，总共 23 张。

音乐家

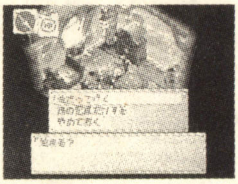
文化 LEVEL:50



可说是妖精的音乐团，她们能播放出游戏内的音乐，每战斗 4 次就会增加 1 首，若完成游戏一次更有音乐追加。

宿屋

文化 LEVEL:20



若是派遣 1 位精来营业，就与普通的宿屋没差别，但是派多 2 位妖精来营业的话，就可从中看到玩者的 PLAY DATA，总共 59 首。

探险家

文化 LEVEL:30

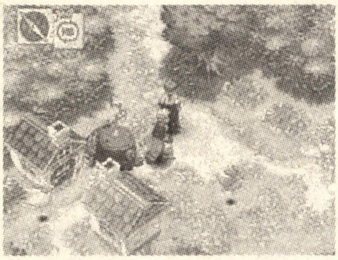
到指定的地方进行探险，虽然拥有危险性(因死亡率很高)，但是却能找到一些有用的道具，不过负责经营的妖精实得了探险指示后，就会离开了共同体直到回来为止，时间当时以玩者的战斗次数来计算。

冒险地方	难度	所需要战斗次数
大沙漠	5	20
云迪亚	1	8
露迪亚	2	11
阿斯达半岛	2	11
捷加山地	5	20
黄金平野	1	8
中央高地	5	20
西大陆南部	3	14
尤古地方	2	11
捷奥海	4	17
北方诸岛	4	17
比尔达半岛	3	14
西大陆中部	3	14

各职业所需能力

职业种类	必要能力
狩猎	体力
土木	SENSE /体务
探险家	体力 /知力
SHOP	换特定能力
艺术家	SENSE
音乐家	SENSE /体力 /知力
发明家	知力
农家	SENSE /体力 /知力
游戏屋	SENSE /体力 /知力
保险屋	无特定能力

作农业



当共同体成长至一定程度，就可以制作农业，条件是建设 8 间屋子，并拥有职业。这时玩者便可以在共同体内作农业，播种、施肥、收盛都要由玩自己一手包辨，玩者只需将木之实放下田野，以钓回来鱼或其他食品道具作施肥，再过特定的战斗次数，便可以取得收盛。而种出来的 LTEM 是根椐玩者施肥时所用物件而有所不同。

锻治屋

在第二章从露迪亚中救出 CRAY 之后，便可以到古火山找铸造王家之剑的伯伯，他会为 MASTER 铸造专用防具，当然找他铸造防具就必须要有材样才得，主要材料有七种，玩者只要在这七种材料中选出三种材料让伯伯铸造，便可以铸成 MASTER 的防具。至于在材料方面则分为基础能力和属性两类，两组不同的组合会得出不同特性的防具，详情可参阅下表：



基础能力类材料

材料名	类型
ガラスのはへん	魔
鉄くず	防
まがったネジ	轻

属性类材料

材料名	类型
つまつたフィルタ	风
よごれたタイヤ	土
やけたプラグ	火
さびたラジエター	水

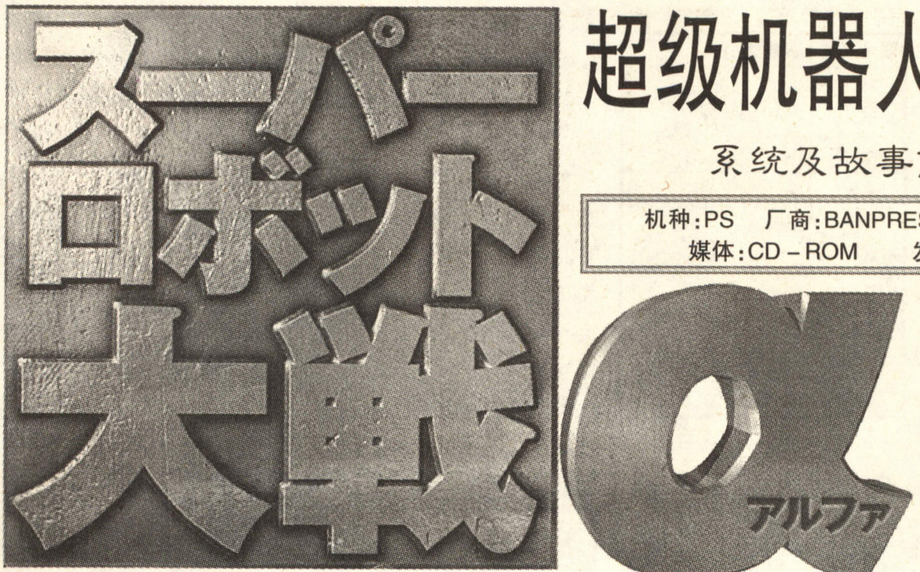
基本组合表

组合类型	完成品名	特定效果
防+魔+属性类材料	アンティマ	战斗开始时有"パリア"
魔+轻+属性类材料	クイックシルバー	战斗开始时有"ハサート"
轻+防+属性类材料	オリハルコン	必杀率+20%
防+防+防	ホヴィメタル	防御力高、速度甚低
魔+魔+魔	サイトラックス	魔法耐久力高、防御力甚低
轻+轻+轻	ライトニング	速度高、魔法耐久力甚低
火+火+火	フレアスカート	火耐久性+3、水耐久性-1
风+风+风	ワールウィンド	风耐久性+3、土耐久性-1
水+水+水	ハイドロパシー	水耐久性+3、火耐久性-1
土+土+土	マッドギア	土耐久性+3、风耐久性-1
防+魔+轻	パンタグルエル	-
三种属性类组合	パンタグルエル	-

特殊组合表

组合类型	完成品名	特定效果
火+风+?	オメガプースター	反击时发动"メガ"
风+水+?	パルパンツァー	反击时发动"パル"
水+土+?	メイルストーム	反击时发动"ストーム"
土+火+?	グレイヴディガー	反击时发动"グレイヴ"
防+防+?	ヘヴィアーマー	防御力 BONUS、减速度
魔+魔+?	サイコアーマー	魔法耐久力 BONUS、减防御力
轻+轻+?	ライトアーマー	速度高 BONUS、减魔法耐久力
火+火+?	フレイアーマー	火耐久性+1
风+风+?	ウインドアーマー	风耐久性+1
水+水+?	ハイドロアーマー	水耐久性+1
土+土+?	マッドアーマー	土耐久性+1

★(注:以上所有铠甲全是 MASTER 专用,同样的铠甲可制作多个,但不能达 99 件,因为材料会消耗。)



超级机器人大战α

系统及故事简易说明

机种:PS　厂商:BANPRESTO　类型:S·RPG
媒体:CD-ROM　发售日:5月25日

在最新作"α"中基本系统虽然与以往的系列相同,但主人公的特殊能力、精神指令、强化零件等都不程度的增加和强化。

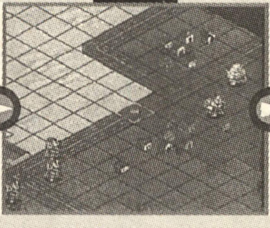
System

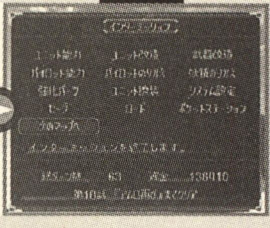
本作品采用了双线系统,无论是SUPER系还是REAL系都存在众多的分支,而每条分支路线上所取得的机体和人物都有不同。另外由于主人公熟练度设定的关系,使得隐藏要素比以往的系列增加了许多。因此在攻略本游戏时要尽量注意。

游戏剧本的流程

发生事件 → **战斗 BATTLE** → **INTERMISSION**

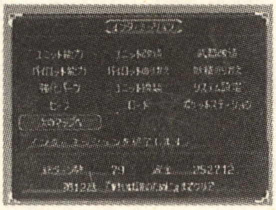

▲在故事的进行中会不断的插入角色间的对话,玩者要仔细观看所发生的事件,以便作出以后的选择。


▲在进入各个版面后先要确定这一话的最终目的,然后争取在最短的时间内消灭敌人。


▲这里属于战略整备画面,所有的机体都可以在此进行强化和改造。

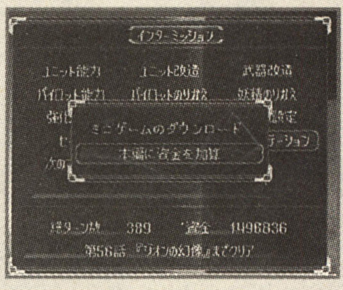
Check 1 机体整备画面
インターミッション INTERMISSION

在进入各版面前玩者会在这里进行机体的乘换、强化武器改造等,另外在重大的分支发生时还可以多存几个SAVE,以便能够完成所有的剧情。



利用POCKET STATION中的迷你游戏积累资金

这是此系列第一次对应POCKET STATION,玩者只要INTERMISSION画面中将迷你游戏下载到POCKET STATION,就可以利用其中的两个游戏来赚钱了。



获得阿姆罗的隐藏机体G-3高达

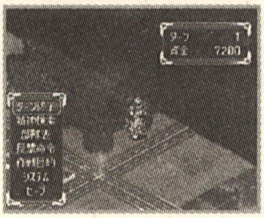
在第二话"黑色的高达"战斗结束后发生的问题选择中,选"ブリーファングルームに行く",这样在第十话时如主角的熟练度在6以上,只要选择进入"ジャブロー路线",那么就可以在剧情"阿姆罗再来"中得到隐藏机体G-3高达。(以REAL系为例)

利用POCKET STATION无限取得资金

首先将迷你游戏下载至POCKET STATION中(需两格记忆空间),利用迷你游戏取得较高的金钱后,将这个SAVE拷贝到另外一个记忆卡上,然后在资金加算中将迷你游戏得到的金钱输入本篇(每一关只有一次),然后再将SAVE拷回,这样经过多次转录后就可以获得很高的金钱数值了。

Check 2 战术 BATTLE TACTICS

随系统改变而 PUWER UP



战术 BATTLE 是不断重复每回合的机体的移动、攻击等指令，也是此系统的传统，在本作中由于增加了许多新要素而使这种战术更为丰富。

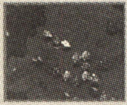
新要素

熟练值系统

在主人公的状态设定中增加了一项新的数值，这就是熟练度，它的高低会直接影响到敌人增援的数量、版面的难易度以及隐藏机体及事件的获得及发生。

FORMATION

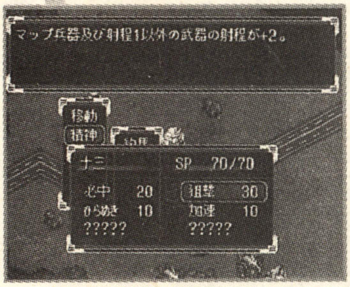
各种合体类机器人分离后按特定的 FORMATION 组合会使战斗能力增加。



精神指令 SPIRITUAL COMMAND

不失时机的使用会使战局对已方有利

各角色都可以使用精神指令就像 RPG 中的魔法一样，这是整个系列必不可缺的要素之一，本作中除了保留了系列中最常用的指令外还增加了几种新的指令，这几种新的指令有着相当大的效果，这会使作战中的机体有更多的攻击方法，另外，这几种新指令也会出现在游戏开始时被设定的主角身上。



●精神指令一览表

技能名	效果
根性	回复最大 HP 的 30%
ド根性	HP 完全回复
热血	一次攻击伤害度 2 倍
魂	一次攻击伤害度 3 倍
集中	一回合内命中率与回避率 +30%
必中	下一次攻击必命中
ひらめき	完全回避敌人一次攻击
てかげん	接受敌人攻击后 HP 乘 10
努力	下一回战斗得到 2 倍经验值
幸运	下一回战斗得到 2 倍金钱
铁壁	一回合内防御力 2 倍
隐れ身	一回合不受敌人攻击
加速	移动力 +3
觉醒	行动回数 +1
かく乱	一回合内敌命中率减半
挑发	指定敌人机体向自己攻击
气合	气力 +10
信赖	指定的已方机体 HP 回复 30%
友情	全部已方机体 HP 回复 50%
爱	全部已方机体 HP 完全回复
补给	已方机体残弹及 EN 完全回复
再动	行动完了的已方机体再次行动
复活	被击坠的机体以全回复状态复活
脱力	指定敌方机体气力 -10
自爆	使临接机体受到自爆方所乘 HP 值的伤害
侦察	调查指定敌方机体的能力值
激励	使指定已方机体气力 +10
舍て身	伤害度 3 倍、必杀率 100%、回避率 0
激斗	一回合内伤害度 1.5 倍
大激励	全部已方机体气力 +10
战栗	全部敌方机体气力 -10
狙击	除 MAP 兵器及射程 1 的武器外射程 +2
期待	已方机体的 SP 回复 50
奇袭	加速、必中、热血、ひらめき的效果
奇迹	气合 ×3、加速、幸运、必中、ひらめき、魂的效果

特殊技能 SPECIAL SKILL

大幅度上升

角色所拥有的特殊技能是为忠实原作而存在的，除了大家十分熟悉的 NEW TYPE(高达系) 外还增加了像精灵凭依(魔装机神)等，拥有这些技能(见下表)的角色当达到一定条件后会使各人的能力得到很大的提高，也就是说它发挥了这个角色应该拥有的真实能力。



●特殊技能一览表

技能名	效果
切り払い	抵挡敌人的物理攻击并不受伤害
シールド防御	伤害度半减
念动力	随等级增加回避率及命中率
NT	随等级增加回避率及命中率
底力	危机时回避、命中、必杀率上升
圣战士	随等级增加攻击力上升
ガッツ	"底力"的强化版
SP 回复	每回合回复 SP
集中力	使用精神指令时减少 HP 的消费
天才	升级时的经验值减少
社长	打倒敌人后资金为 1.2 倍
野生化	气力上升后攻击力增加
强化人间	与 HT 效果相同

道具 ITEM PARTS

从敌人手中得到装载到已方机体上可提升性能

不同的机体可以装载一个或几个附加道具，在本作中这种强化道具在原有的基础上增加了几种，取得道具的主要方法是将敌方 BOSS 级角色打败后得到，另外当达到某种条件过关时也会得到额外的道具。在与 BOSS 战中有些敌人是会逃走的，他们的身上大都拥有某些稀有的物品，所以一定要想方设法将这种敌人打败。



●强化零件一览表

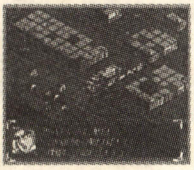
道具名	效果
リパアキット	回复 HP2000。消费道具
リパアキット S	HP 完全回复。消费道具
プロメラントタンク	EN50 回复。消费道具
プロメラントタンク S	EN100 回复。消费道具
ブースター	移动力 +1
メガブースター	移动力 +2
マグネットコーティング	运动性 +5、限界反应 +20
アポジモーター	移动力 +1、运动性 +5
バイオセンサー	运动性 +10、限界反应 +15
サイコフレーム	运动性 +10、限界反应 +30
ハロ	移动力 +2、运动性 +20、限界反应 +30
チョバムアーマー	最大 HP +500、装甲 +150
ハイブリッドアーマー	最大 HP +800、装甲 +200
超合金 Z	最大 HP +1000、装甲 +300
超合金ニューZ	最大 HP +1500、装甲 +400
高性能レーダー	除 MAP 兵器及射程 1 的武器外射程 +2
高性能照准器	全部武器命中率 +30%
ミノフスキークラフト	飞行可能、空中地形适应为 A
ミノフスキードライブ	移动力 +2、飞行可能、空中地形适应为 A
テム=レイの回路	移动力 -1、运动性 -15、限界反应 -20、修理费 10
Jフィールド发生装置	光线攻击减轻 2000
对ビームコーティング	光线攻击减轻 1500
ピンポイントバリア	1800 以下的伤害度无效
イナーシャルキャンセラー	全属性攻击减轻 2500
ミンメイ人形	出击时气力 +5
アンドロメダ焼き	SP 完全回复"消费道具

SUPER ROBOT

超级机器人系的故事背景

和平的学园生活中止……

一直过着平静学校生活的主人公眼前突发战斗，主人公受到面前出现的超级兵器西伦加斯特二式的召唤搭乘西伦加斯特参加战斗。虽说只是突然乘上军事秘密的高尖兵器，但主人公和盖塔及万能侠没有犹豫，也卷入战斗中。于是他被军部派遣到联邦远东支部正式成为格伦加斯特二式的飞行员。正在此时在提坦斯发生了军事政变。时隔7年，被消灭的新吉恩东山再起，看准时机采用了军事行动。远东支部了长官冈在无法得知提坦斯的地方情报情况下，取得与提坦斯反抗的组织奥古的合作。主人公们从奥古的军舰出发，单独参加与新吉恩的战斗，向南亚得里亚地区前进。据说在那里有7年前外星人降落地球的巨大战舰。不料这时提坦斯以闪电速度攻陷了加布罗，联邦政府被迫投降，而主人公们则被当做了叛逆者。对此，冈长官任命他们为远东支部所属的独立部队，但此时的地上混乱活动有增无减，BF团的暗中活跃和迪拉兹弗里特的高达强夺事件，还有突然在新东京出现了神密敌人的使徒……





REAL ROBOT

真实系的故事背景

突然发生的战斗……难道是圈套?

主人公们接受了运送军事最机密武器ヒュッケバイン MK Ⅱ的任务。但在途中突然遭遇提坦斯的攻击，运输机被击毁。恰巧处于ヒュッケバイン MK Ⅱ中的主人公大难不死并被偶然路过的奥古的亚加玛舰营救脱出。之后主人公随奥古一起行动，对坠机事件渐起疑心。当什么被作为最高机密的军事运送任务竟然没有飞机护航，难道提坦斯的突然袭击只是巧合吗?

在这之中，被迷之敌人袭击的白色要塞也受到了亚加玛舰的协助，而追击白色要塞的新吉恩军也降落地球。这时他们了解了新吉恩与提坦斯暗地联系的内幕。在地球冈长官的帮助下他们与远东支部7年前的英雄阿姆罗和初次参战的胡苏会合。在了解到提坦斯将要发动军事行动后他们向加布罗飞去。但是无济于事，加布罗最终论为提坦斯的控制之下。公开被承认为远东支部亚加玛独自与新吉恩抗争。但是，单机突入大气层的新型高达，独自采取军事行动的OZ等，使战况愈加混乱。这时，在第2新东京出现了名叫“使徒”的神秘敌人……而迎击它的正是被称EVA的人类最终决战兵器。



●选择主人公时所取得的精神指令一览

生日	血型	精神指令						特殊技能
3/21-4/19	A	集中	幸运	铁壁	气合	奇袭	魂	SP回复
	B	努力	闪き	必中	热血	气合	魂	社长
	AB	幸运	气合	必中	热血	信赖	魂	天才
	0	幸运	ド根性	必中	努力	奇袭	魂	SP回复
4/20-5/20	A	信赖	铁壁	闪き	努力	必中	魂	底力
	B	ド根性	必中	闪き	幸运	战栗	魂	集中力
	AB	必中	闪き	幸运	热血	气合	魂	社长
	0	闪き	集中	ド根性	热血	幸运	魂	勇者
5/21-6/21	A	集中	ド根性	铁壁	努力	热血	魂	集中力
	B	加速	必中	努力	热血	闪き	魂	社长
	AB	气合	ド根性	集中	铁壁	奇袭	魂	底力
	0	集中	加速	努力	闪き	奇袭	魂	集中力
6/22-7/22	A	闪き	必中	幸运	热血	气合	魂	底力
	B	ド根性	闪き	必中	信赖	魂	补给	集中力
	AB	努力	ド根性	闪き	热血	必中	魂	底力
	0	必中	加速	努力	热血	闪き	魂	勇者
7/23-8/22	A	集中	努力	闪き	气合	奇袭	魂	勇者
	B	闪き	加速	必中	热血	幸运	魂	天才
	AB	加速	ド根性	必中	热血	战栗	魂	SP回复
	0	幸运	必中	手加减	热血	闪き	魂	底力
8/23-9/22	A	必中	努力	铁壁	热血	激斗	魂	底力
	B	集中	气合	幸运	热血	战栗	魂	天才
	AB	努力	ド根性	必中	热血	闪き	魂	SP回复
	0	必中	闪き	努力	气合	奇袭	魂	集中力
9/23-10/23	A	ド根性	集中	铁壁	奇袭	幸运	魂	天才
	B	幸运	必中	努力	热血	闪き	魂	社长
	AB	必中	努力	加速	闪き	热血	魂	SP回复
	0	必中	闪き	气合	热血	努力	魂	社长
10/24-11/22	A	必中	ド根性	加速	热血	铁壁	魂	天才
	B	闪き	必中	努力	热血	战栗	魂	集中力
	AB	幸运	闪き	必中	努力	热血	魂	底力
	0	加速	必中	闪き	热血	友情	魂	勇者
11/23-12/21	A	必中	加速	幸运	热血	气合	魂	集中力
	B	信赖	集中	铁壁	奇袭	再动	魂	SP回复
	AB	闪き	努力	必中	幸运	热血	魂	勇者
	0	努力	必中	闪き	热血	激励	魂	SP回复
12/22-1/19	A	努力	闪き	铁壁	热血	魂	必中	天才
	B	努力	必中	气合	热血	隐れ身	魂	SP回复
	AB	闪き	加速	气合	热血	必中	魂	集中力
	0	必中	气合	幸运	热血	手加减	魂	社长
1/20-2/18	A	幸运	闪き	必中	热血	大激励	魂	天才
	B	必中	努力	气合	热血	期待	魂	社长
	AB	加速	必中	铁壁	热血	搅乱	魂	底力
	0	努力	必中	闪き	热血	战栗	魂	社长
2/19-3/20	A	集中	闪き	努力	热血	幸运	魂	勇者
	B	努力	信赖	闪き	必中	热血	魂	集中力
	AB	信赖	必中	气合	热血	闪き	魂	SP回复
	0	ド根性	集中	加速	奇袭	幸运	魂	集中力

●拥有“奇迹”的主人公与恋人的组合

主人公4/16(0)	必中	热血	期待	铁壁	补给	奇迹	SP回复
恋　人7/18(A)	魂	必中	信赖	闪き	ド根性	奇袭	SP回复
主人公10/20(0)	热血	幸运	大激励	努力	气合	奇迹	勇者
恋　人5/21(AB)	手加减	狙击	ド根性	集中	根性	奇迹	SP回复
主人公9/3(0)	热血	必中	自爆	闪き	ド根性	奇迹	天才
恋　人11/11(B)	奇袭	舍て身	大激励	期待	战栗	奇迹	SP回复

ROCKMAN® DASH 2
エピソード2 大いなる遺産

洛克人 DASH 2 完全攻略

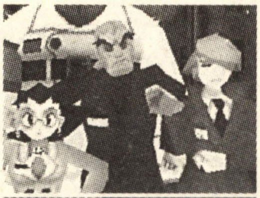
机种:PS　厂商:CAPCOM　类型:A－RPG
媒体:CD－ROM　对应周边:振动手柄



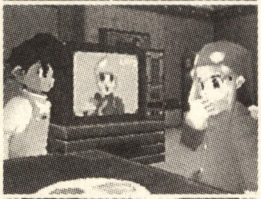
序章

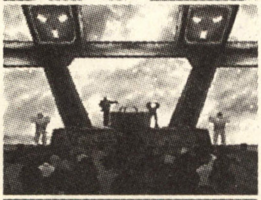


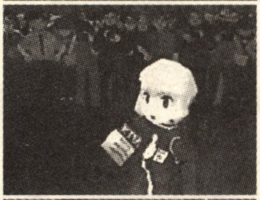
在 SULPHUR · BOTTOM 的休息室里，巴利路正在望着窗外风景，而米拿进入休息室想与巴利路谈谈今次旅程。当米拿看见他拿着他女儿两夫妇的合照时，便知道巴利路正为十年前女儿两夫妇在禁断之地遇难的事而感到闷闷不乐。在米拿说完后，便走出门外准备记者会的事宜，而巴利路在放下照片后走入会场。













在记者会开始后，米拿便开始讲解这次伟大的旅程。不过米拿却想不到三大盗贼团的头目以记者的身份潜入会场内，听取米拿所说的伟大遗产的消息。虽然之前他们已洗手不干，但今次因为不同的原因再次复出。

米拿在介绍巴利路博士给传媒认识之后，便向记者展示他们在三十年前所发现的遗产，而米拿背后的屏障也随即打开，在各人面前出现了一个巨大的气流漩涡。

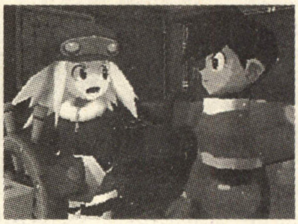
同一时间，在另一面的 FLUTTER 号，ROLL 懒洋洋地躺在梳化上，而 ROCK 就拿着刚刚早餐从厨房走出来。当早餐放上茶几后，ROCK 便走到电视机前选台看看，ROCK 随后发现遗产记者会的转播。这时的 ROLL 却还没有起床，而且也对早餐提不起兴趣……

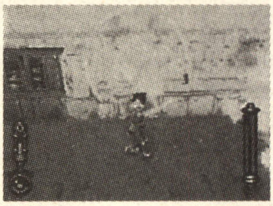
米拿在发布今次旅程的目的之后，便到了传媒发问的时候。开始不久，便有一只戴有古怪图案手饰的手举起，原来是一位金发的女记者，她问米拿“何谓伟大的遗产”，米拿便回答“伟大的遗产就是对人类有益的东西，例如：新能源”。之后该女记者就表示自己叫玛智露达，这时巴利路博士想起这个名字与自己的女儿相同，本想走近后了解一下她是不是自己的女儿，不过突然有另一名女记者指出玛智露达是冒充进场的。玛智露达立即大声告诉所有传媒“伟大的遗产可能是巨大的灾祸”。当她说出“卡先生”后，其背后的玻璃便被打破，玛智露达跳上了一只白色的飞船上……

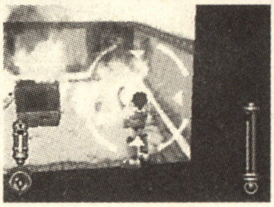
当 ROLL 听到金发记者的名字时，便认为她可能是母亲，不过又不太肯定，所以 ROCK 提意 ROLL 一起去证实一下。

EVENT 1

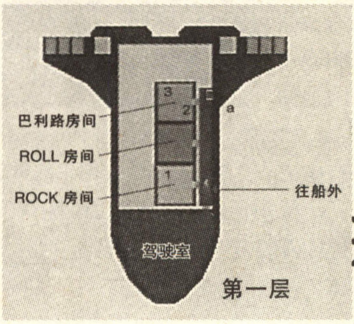




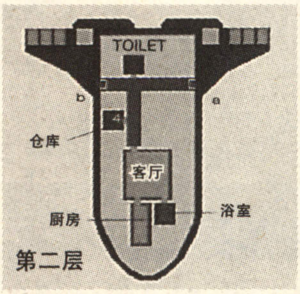


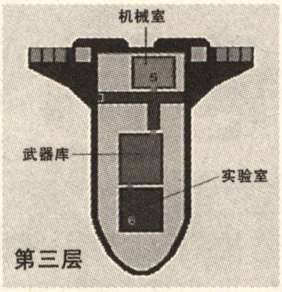


为了证实玛智露达是否 ROLL 的母亲而决定出发的 ROCK 在 ROLL 换工作服时暂代掌舵，不过 DATA 却在 ROCK 的面前舞来舞去，令 ROCK 不能看到前面的环境，而感到害怕和无奈。当 ROLL 走进驾驶室，刚才危机才消失。ROLL 在叫 DATA 离开驾驶室后，便重新掌舵，而且向 ROCK 说多谢，多谢他一直以来的帮忙。ROCK 突然嗅到烧焦味，而又听到 DATA 的叫声，原来 ROCK 二人和 DATA 被困在火海之中了，于是 ROCK 便装上灭火器走到第二层的走廊。



再次展开冒险的历程!



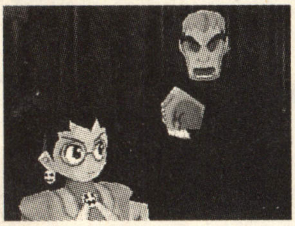


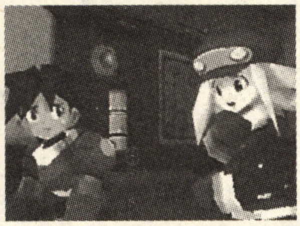
取得 ITEM—1. 1000Z　2. 5000Z　3. 1000Z
4. 强力モーター　5. 2000Z　6. ラピッドアップ

MISSION 1～灭火

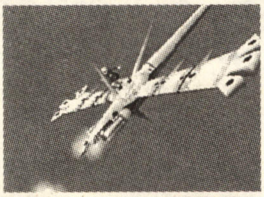
今次 ROCK 的目的就是扑灭船舱内发生的火灾，要使用特殊武器アクアクブラスター来灭火。这个 MISSION 的路线会由第二层的走廊开始——客厅——厨房，而必须将每一个火种熄灭才可以走进另一房间。这个 MISSON 的后果将会影响维修 FLUTTER 号的费用。

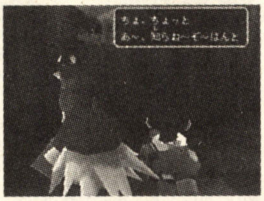
EVENT 2





解决火警事件后，镜头便回到 SULPHUR・BOTTOM 之内。米拿在经过之前的混乱事件后，便聘请了三大盗贼团之一的"邦"家进行保护工作。跟着米拿便命令将 SULPHUR・BOTTOM 移到旋涡之内。当依然在空中徘徊的玛智露达看到米拿仍想进入禁断之地时，便叫卡加攻击 SULPHUR・BOTTOM。米拿在得到保护而安心时，警报器突然响起来，他的心情再次变得紧张起来。玛智露达的攻击令 SULPHUR・BOTTOM 的推进器失去了部份功能，而被迫立即降落到禁断之地。ROCK 他们知道这事后，便不能和 SULPHUR・BOTTOM 会合，只好暂时降落在 KARINCA 半岛的 YOOSHYONCA 村庄，收集制造用来降落禁断之地的特殊降船材料，当 ROCK 他们到达 YOOSHYONCA 村庄时，立刻走到村庄内的 JUNK 店找材料。

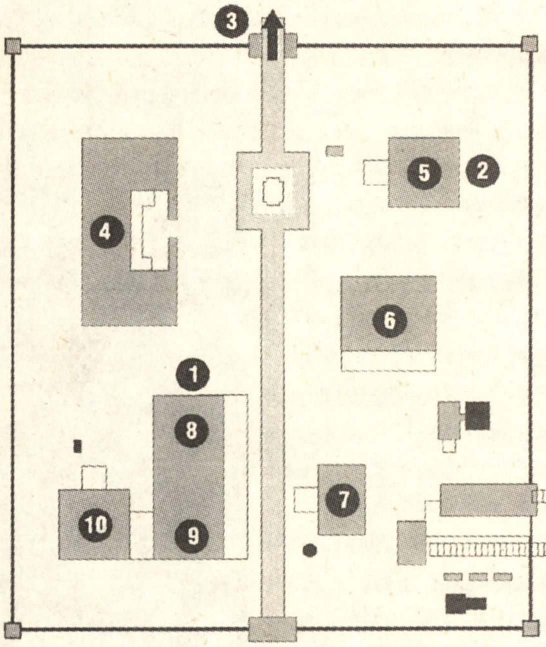


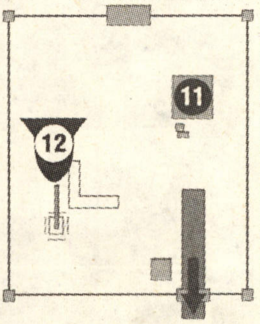




在 JUNK 店内，ROCK 二人看见一个装上了一只机械手臂的男子正在买零件。那男子离开时 ROLL 发觉曾经好像在什么地方见过他。当 ROCK 将降落船的设计图给老板看时，老板便问 ROCK 二人是不是认识刚刚离开的祖，因为设计图与阿祖的相同。ROLL 的这张设计图是由她父亲设计的，所有也只有她和父亲才会拥有，所以 ROLL 便冲出店外找寻祖的下落。

当 ROCK 走到停泊 FLUTTER 号附近的祖实验室，当中原来真的有 ROLL 想制造的降落船，而祖的女儿便告诉 ROCK 二人祖现在已入了 YOOSHYONCA 废坑，於是 ROCK 和 ROLL 便向废坑进发。



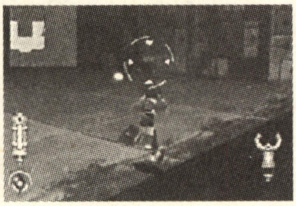


1. 垃圾箱 1
2. 垃圾箱 2
3. 往教会
4. 民宿 1
5. 民宿 2
6. 公寓
7. 邮政局
8. 杂货店
9. JUNK 店
10. BAR
11. 降落地
12. 祖的实验室
13. FLUTTER 号

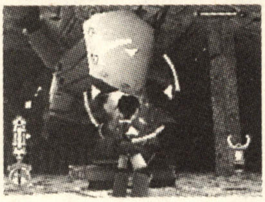
EVENT 3

当 ROCK 和 ROLL 知道祖进入了 YOOSHYONCA 废坑后，便立即走出门外，通过与村庄入口相反方向的闸门，在



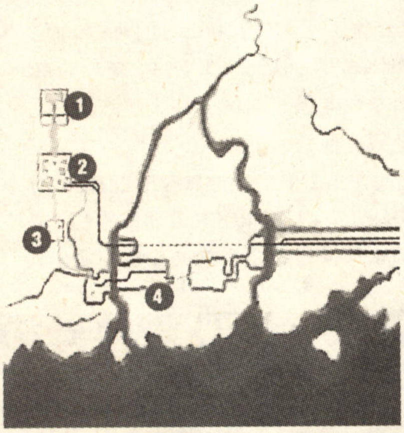




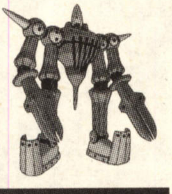



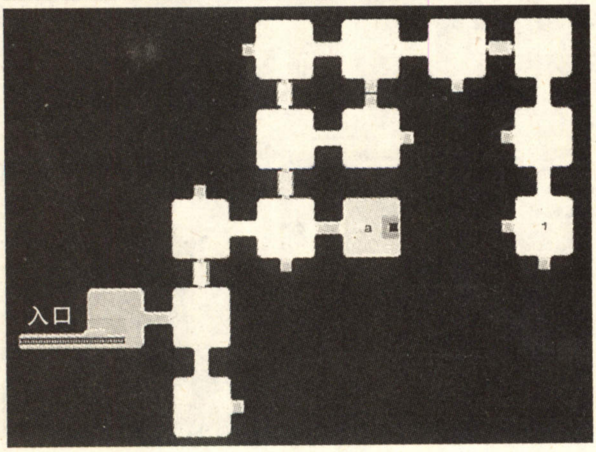
雪地之上，ROCK 二人会遇上埋藏雪地下的敌人，而废坑的入口就在桥的正前方，只要通过铁路桥之后，向前走便可以找到。不过废坑入口附近会有两个入口，其中一个只可以到废坑入口后面的悬崖。

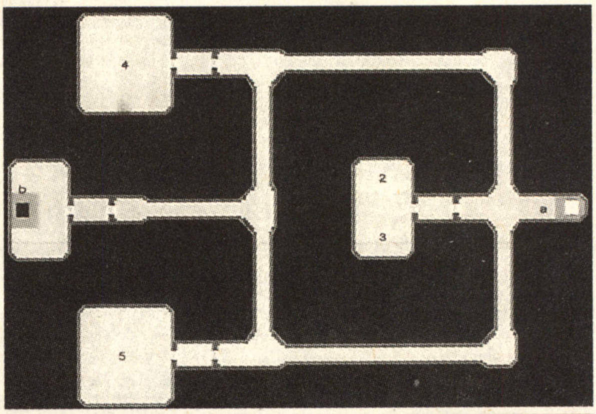
进入废坑后，ROLL 便会带 ROCK 走到可以到达下层的升降台。ROCK 可以先到地图上方开启宝箱，ROCK 载搭升降机 A 抵达地下 2 阶，而当中会有数双似神像的敌人，接近他们时会放出一个电罩包围自己，而较远时侧会放出一个有追尾效果的慢速电球，玩者最好在对方未攻击时开始攻击。在打 BOSS 之前最好取得废坑内所有道具，因为将 BOSS 打倒后，便会立即回到 YOOSHYONCA 村庄，打开宝箱后要小心有敌人从天而降。ROCK 终於在地下 3 阶的 BOSS 房间前找到祖，不过他受了伤。祖在晕倒前，拜托 ROCK 尽快将里面的家伙解决，因为他取回力量就会走出废坑外四处破坏。

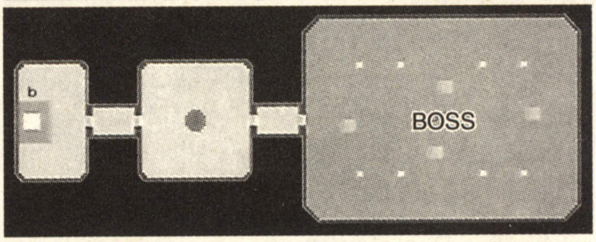


1. 教会
2. Yooshyonca 村庄
3. 降落地
4. 废坑







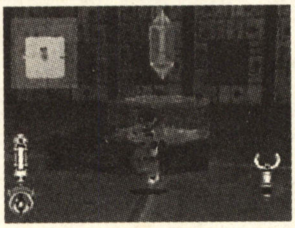


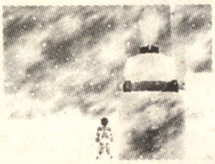
取得 ITEM—1. 坏れたモデルガ　2. 100Z　3. 300Z　4. 古いホバジエツト　5. 500Z

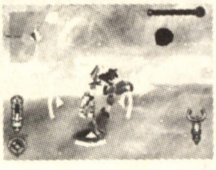
BOSS—刹以华

巨大机械力的刹以华以挥动长长的手臂，或以拳头向地面来攻击。由於他每次攻击都会站立在一个位置上发动，所以 ROCK 可以以跳跃轻易的避开。攻击方面可利用绕圈的方式进行，而它的弱点就是臂部位置。

EVENT 4





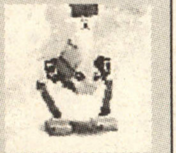
当 ROCK 将刹以华击倒而走出门外后，便见到 ROLL 已经在祖的身旁。由於看见祖的伤势不轻，所以 ROCK 二人决定马上将他带回村庄医治，不过在离开前祖拜托 ROCK 必须取得房中的水晶，之后他们回到村庄的公寓。

因为祖伤势需要一段时间治理，所以 ROCK 二人便先帮助巴利路那边。祖听到他们的交谈后，便告诉 ROLL，他已失去了记忆，而设计图就是他被村民发现时已在其身上了，因此他才会想制造降落船到禁断之

地。此外，祖将自己的降落船借给他们，只要安装之前取得的水晶便会完成。ROLL 听到这个消息后，便立刻返回 FLUTTER 号准备。

ROCK 回到 FLUTTER 号后，就正式出发到禁断之地。当他们飞到禁断之地入口上空的时候，ROLL 将已经装载了 ROCK 的降落船投入到入口之中。ROCK 抵达严寒的禁断之地后，便立即开始找寻有关 SULPHUR · BOTTOM 的下落。

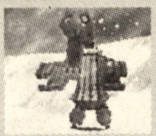
A：好像袋鼠跳跃的机械人，需要小心它们的近身火球攻击，必须在它停在面前时以跳跃避开。



B：ROCK 在这里发现有很多被封在冰块中的人类，而当中有一名少女坐在降落船中。

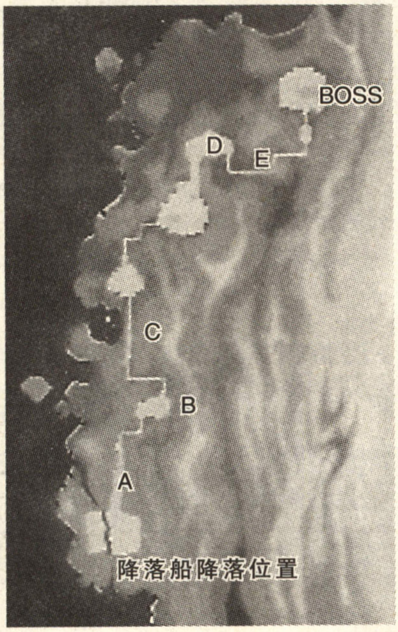


C：遇上会变身的敌人，由于它们耐久力异常高，最好以拉锯战来攻击，当然不攻击它们，也就可以轻松通过。



D：会出现三头象形机械人，只要以横跳跃躲突进攻击，便可轻易解决它们。





E：象形机械人会在这段路上不断地冲出来，ROCK 要利用象与象之间的距离走到路旁的凹位内。



BOSS═奥鲁夫

ROCK 到达 C 之前的空地时，这里出现一狼形的 BOSS，它以快速动作进行攻击。ROCK 要趁它正面冲过来时开始攻击，近身后以横移回避。

BOSS═玛姆

当 ROCK 接解山坡上的水晶时，玛姆便在雪堆中出现，而他们会以喷雪球、脚踏、冲击波来攻击。脚踏以拉开距离、冲击波以跳跃、喷雪球以绕圈或障碍物回避。ROCK 以 LOCK ON 左右移动的战法解决它，不过到禁断之地之前最好把装备能力提升。



EVENT 5



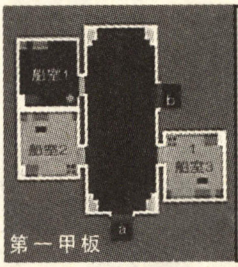




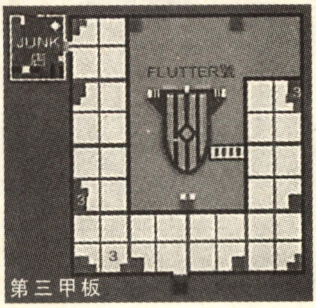
ROCK 解决了玛姆后，之前禁断之地的大风雪在刹那间消失了。当 ROCK 望上天空时，才发现 SULPHUR · BOTTOM 号在空中正慢慢降落。ROCK 看着浮在半空的立体菱形之际，那东西突然发出强光，而光之中出现一男一女的古代人。同时玛智露达和两个穿上黑衣的男女站在另一处看到刚才的事件，跟着便乘之前白色飞机离开，而 ROCK 和两个人古代人登上刚刚降落的 SULPHUR · BOTTOM 号。

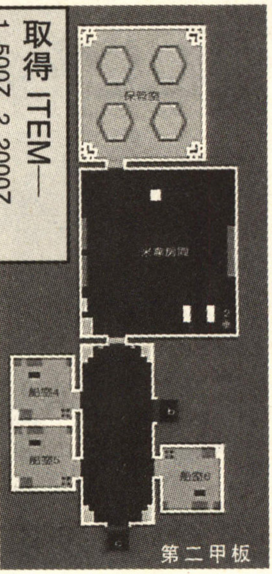
古代人向米拿和巴利路讲解有关伟大的遗产的资料后，得到米拿收留，不过当巴利路在走近门口时，发现刚才的资料已被人用偷听器盗取了。另外，古拿杜和巴哥舍家斯知道邦家刚才已经偷听了古代人和米拿的对话，而要其合作。ROCK 进入米拿的房间后，才知道伟大遗产的事，米拿委托 ROCK 替他拿取 4 条可以解开伟大遗产封印的钥匙，ROCK 也爽快地答应他们……

而第一条钥匙就在 MANDA 岛的 POKTE 村附近。米拿为了不让盗贼团盗去钥匙，吩咐 ROCK 要将取得钥匙放在 SULPHUR · BOTTOM 号保管。之后 ROCK 他们便出发到 MANDA 岛。

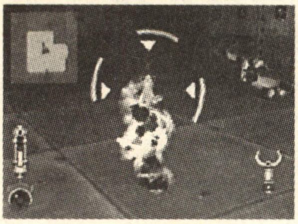


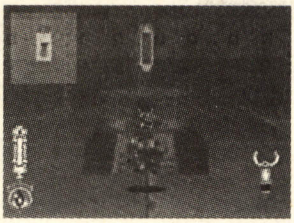
取得 ITEM—
1. 500Z 2. 2000Z
3. 1800Z 4. 强化ギア
5. 1000ZEVENT



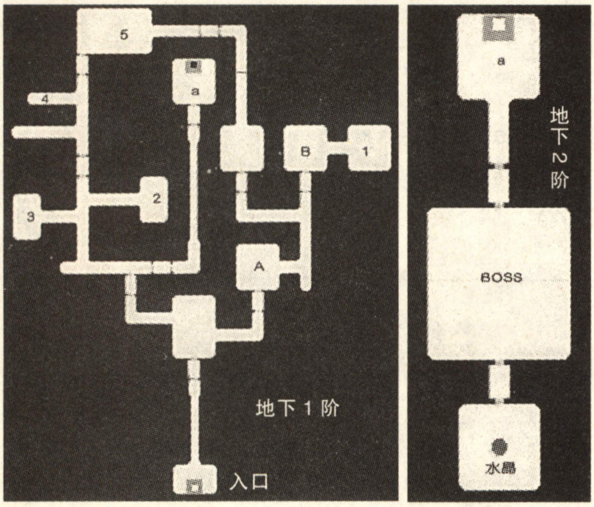


EVENT 6



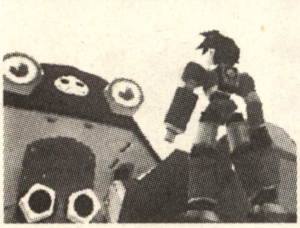


抵达 MANDA 岛之后，ROCK 便发现 FLUTTER 号降落地的南方有一个迷宫，于是 ROCK 走入了 POKTE 迷宫看看。当 ROCK 抵达迷宫时，便发现有三个似神像的敌人在大厅，而 ROCK 便一边回避它们的电球，一边攻击。胜利后 ROCK 在 A 房会遇上四只青蛙和蚯蚓机械人，最好先解决机械蚯蚓。在 B 房会遇上三只机械青蛙、二只自杀机械和二个喷火的盾牌机械人，先攻击自杀机械，但不要接近盾牌机械人。最后 ROCK 在地下 2 阶打倒 BOSS—刹以华后，找到另一粒水晶。



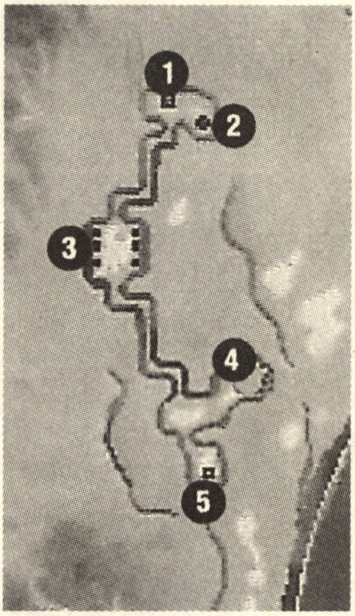
取得 ITEM—1. 小型爆弹设计图　2. 4000Z　3. 2800Z　4. 开发メモ 2　5. 2500Z

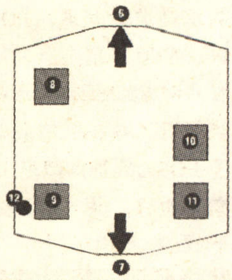
EVENT 7





ROCK 进入 POKTE 村时，多伦与哥布已经准备一套计划玩弄 ROCK。多伦驾驶“维斯比”在刚刚进村的 ROCK 面前突然出现，而且在对话当中以变声器来变成 ROLL 的声音，令 ROCK 以为 ROLL 身处在维斯比内，再以 ROLL 的身份说她已经加入了邦家，而且还吩咐多伦对付 ROCK，使 ROCK 精神上受到了打击。





1. 村长家
2. MANDA 岛之遗迹
3. POKTE 村
4. FLUTTER 号
5. POKTE 迷宫 POKTE 村
6. 往村长家
7. 往 FLUTTER 号
8. 民居 1
9. JUNK 店
10. 杂货店
11. 民居 2
12. 垃圾箱

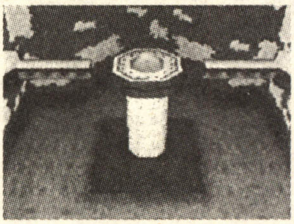
取得 ITEM—村长外的瓶子：坏れた电气ドリル
垃圾箱：ボーリングの玉　民居 1：2000Z、1200Z
杂货店：2000Z、800Z　民居 2：1800Z

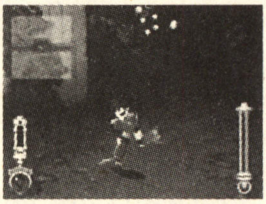
BOSS—维斯比

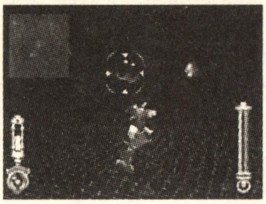
维斯比会有从高空压下、直线弹、散弹、多方向扫射、不定向回转攻击五种攻击方法。玩者遇上多方向扫射时，要以中型跳跃来回避。敌人减一定体力后而发动的不定向回转攻击，需要以横跃来避开。玩者可以利用增强了的 BUSTER，或可以开发的特殊武器导向飞弹攻击维斯比。

EVENT 8



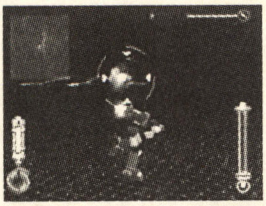




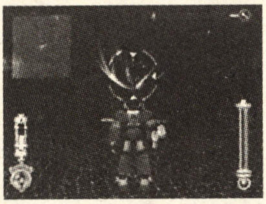


ROCK 解决了维斯比便向位於村长家附近的 MANDA 岛之遗迹出发，巴哥舒家斯兄弟便随即出现，而今次对付 ROCK 的盗贼是懂得隐身术的波拿。

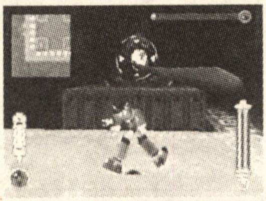
进入了 MANDA 岛之遗迹内的 ROCK 发现当中只有绿色的门可以打开，所以唯有冒险一看。首先会遇上未曾见过的抓地机械人，而 ROCK 在坑内不断以左右步行避开它。到达

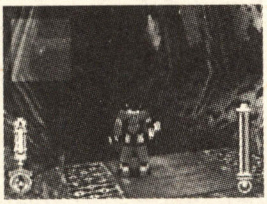


地下 2 阶时，ROCK 在 A 的位置首次遇上了波拿。当 ROCK 走到尽头时，按下右面的蓝按钮便可解开红色门的锁。

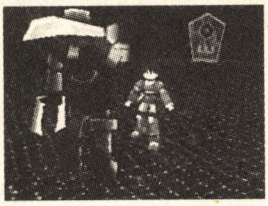


进入红色门后，便要立即小心射出光球的敌人。ROCK 走到 B 地区取得“青いカードキー（蓝色 CARD KEY）”后，波拿更会再次出现，而攻击会比之前更厉害。辛苦地击倒波拿后，ROCK 拿着蓝色 CARD KEY 走到入口前的蓝色石碑前使用，就可以打开地下 2 阶的桥，令中间的驳桥升起。





今次 ROCK 需要再次由绿色门进入，不过当这个锁被打开后，会令所有机关都打开，之前所经过的路在环境和敌人上会有出入。首先地下 1 阶会多了一条电棒左右移动，而地下二阶的 A 房间就会多了一些会不断撞向 ROCK 的机械人，D 和 E 都会有像食人花机械。在它的口打开时，攻击它就可令其回复原样一段短时间，而攻击数次后，它便会长时间将口打开，只要不断攻击便可击倒，但不要操之过急。另外 D、E 的位置需要使用ドリルアームオ可走到墙的另一面开启宝箱。



ROCK 通过窄桥后，便来到在 C 地区，而当中会出现 6 只红色的机械青蛙和喷毒气的盾牌机械人，应该首先将所有红色的机械青蛙击倒，而攻击途中不可以接近盾牌机械人（毒）和被红色的机械青蛙击中（火），因为他们都会将异常状态带给 ROCK。

最后 ROCK 终于得到了封印之键的房间，而波拿又再次出现，不过他今次并不是打架的……当波拿走封印之键了之后，真正的遗迹 BOSS 便会出现。

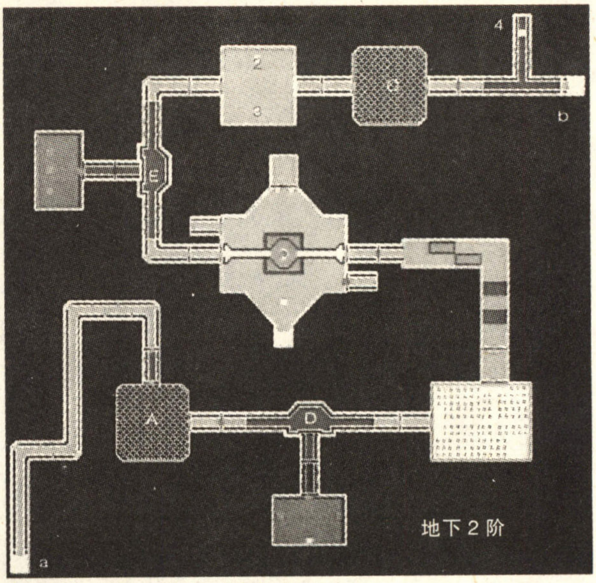
BOSS——波拿

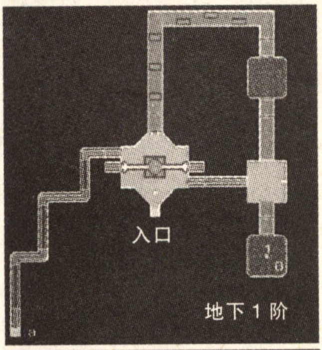
A：开始时他会派出四只机械青蛙作先头部队，而将所有机械青蛙击倒后，波拿就会出现，他主要以每次三枚飞标作为攻击，虽然其攻击范围广，但玩者只要靠着墙身，以单方向步行，利用 LOCK ON 攻击，便可以轻易地击倒他。

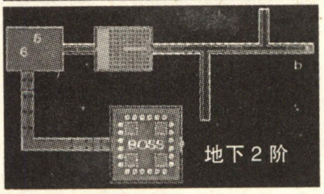
B：由於房间摆放了五个齿轮状的攻击物，所以在攻击时需要注意身边的情况。开始时他会多了一招从高空压下的攻击，而扰乱玩者的行走方向来撞向攻击物。当他被灭至一定体力时，就会以本体进行多方向攻击，不过每一个攻击物只是移动 45 度角，而同时波拿不会受到攻击，因此玩者只要看到攻击物移至中间，作少许行步就可避开。

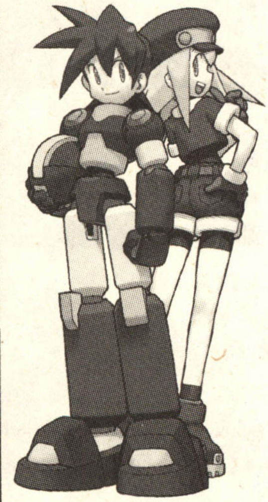
BOSS——卡路卡路保美

卡路卡路保美会以高空压下、吹泡咊、“伸脚”来进行攻击，而中间的绿色地会有一群像青蛙般机械人，以撞击攻击 ROCK。另外墙身侧会有移动中的齿轮状攻击物，由于卡路卡路保美只会在方石上移动和攻击，ROCK 可以随时跳跃和行至中间绿地避其攻击，不过对方弱点只有在开口期间。当 ROCK 没有体力的时候，就可以击落在半空飞行的机械人，来获得 LIFE ENERGY CUBE。



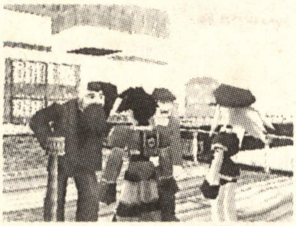






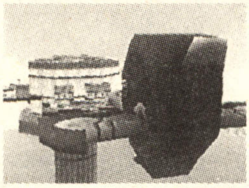
取得 ITEM——1. 青いカードキー　2. 2000Z
3. 4000Z　4. 6000Z　5. さびた地雷
6. ノーマルヘルメット　7. 5000Z　8. 10000Z
9. ふといパイプ　10. 2000Z　11. 8000Z

EVENT 9

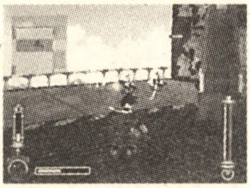
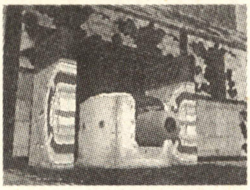





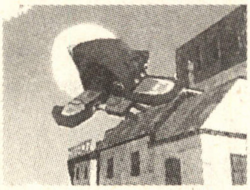
ROCK 在取得“封印之键”后，便立刻起程返回 SULPHUR · BOTTOM 号交给巴利路，而米拿便立即告诉 ROCK 下一条封印之键就在 NEENO 岛，不过岛上的其路度村长他们正受到古拿杜拿盗贼团袭击。虽然地下遗迹是被封印在岛上的某角落，但 ROCK 的首要工作就是令岛上的防卫设施完全开启，不过潜入的盗贼会将防卫设施破坏。



FLUTTER 号接近 NEENO 岛的时候，突然岛上机关炮开始攻击。在降落后，基路度村长立刻上前为刚才的误会道歉，之后 ROCK 便走到 1 阶升降机旁的 DIGOUT 见村长，同时古拿杜的斯达巴驶了三架战机到 NEENO 岛，而 ROCK 现在就要跑到 2 阶的 1 号门迎击斯达巴。

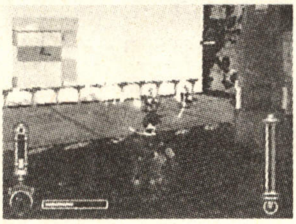



解决了 1 号门的炮台 MISSION 后，便轮到 2 号门后的机关炮受到斯达巴袭击。当岛形战机被修好的大炮击毁后，就会转移攻击 3 号门外，而 ROCK 也赶往 3 号门外的停机坪迎击斯达巴。最后 ROCK 需要从 3 阶的楼梯爬上 4 阶，阻止斯达巴的进入 NEENO 岛，途中道拿希会向 ROCK 攻击。



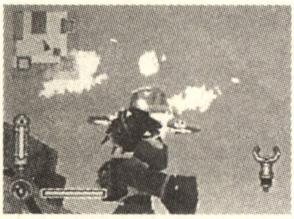
回到村长房间后，村长问 ROCK 可否趁古拿杜回去 CALVANIA 要塞补给的时候，到 CALVANIA 攻击要塞，而 ROCK 也爽快答应了。

MISSION1



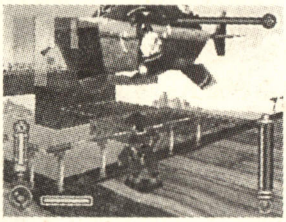
这是在 NEENO 岛的第一个任务。今次 ROCK 需要把所有降落了的斯达巴击倒，保护炮台的大闸直至坏了炮台被修理完成为止。开始后，斯达巴会由大型空中吊臂运送过来，不单守住大闸，而且要避开斯达巴的火箭炮和空中吊臂钳脚攻击，两者都可以以跳跃避开。当修理完结后，ROCK 就可以走到大闸两旁，开启大闸开关器，使大型炮台移出来，将运送斯达巴的空中吊臂一一击毁。

MISSION2



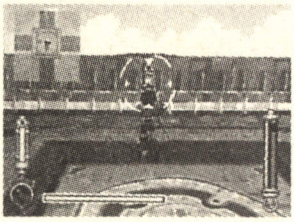
解决 1 号门的大炮后，跟着便轮到 2 号门的机关炮受到袭击。今次斯达巴会派出岛形战机，一边投下炸弹，一边将斯达巴放下来把机关炮加以破坏。ROCK 需要在射击鸟形战机之余，留意其投下的数个炸弹，小心被爆风所击中，而且不要让斯达巴接近机关炮，否则机关炮很快就会被其发射火箭炮破坏。当 ROCK 守护一段时间后，村民便会通知 ROCK 大炮已修完成，而将鸟形战机击坠。

MISSION-3



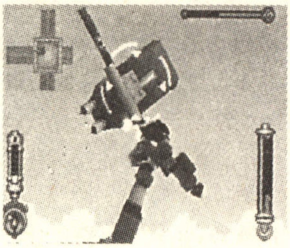
今次斯达巴派出强袭战机进行总攻击，载送大量斯达巴到停机坪。今次的目标就是在对付大量斯达巴之余，将敌方强袭战机——莫迪击毁。由于每次它们派出三、四个斯达巴，所以武器需要增强弹数和攻击力，而且近距离攻击莫迪时它会以机关炮还击，最好武器也增强射程，以远距离攻击它们，当然不能缺少特殊武器帮助。攻击莫迪的最好机会就在莫迪移动的时候，不过要小心莫迪移至橙色停泊位置时，不单斯达巴移动距离短了，而数目也会增加。击毁莫迪后，炮台才会出现。

MISSION-4

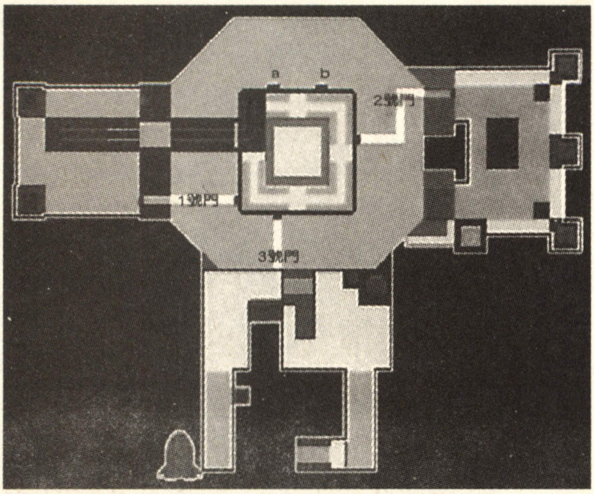


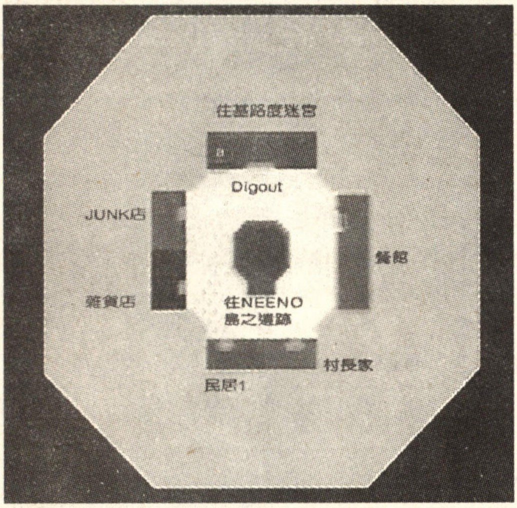
斯达巴会从空中降落四边的工字铁上，而抱着炸弹慢慢行步至栏杆，将炸弹投破坏大炮的出口。首先将四周的斯达巴击退，不让它们接近栏杆，途中会有战机替它们掩护，因此在攻击之余不要忘记避开战机的攻击。曾经过一段时间后，斯达巴的首领便以主战机“道拿希”进行攻击。

BOSS—道拿希

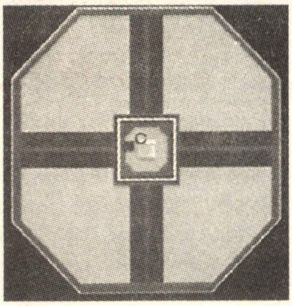


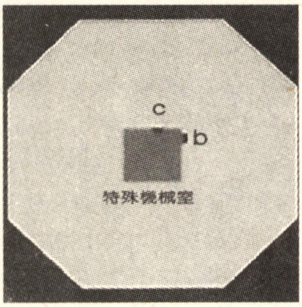
它会以横扫的散弹和低飞撞击来作为对付 ROCK 的攻击。遇上横扫的散弹时利用横移拉远一点距离，而低飞撞击则需要以侧滚避开。当 ROCK 击倒道拿希后，炮台才会出现，将斯达巴击退。



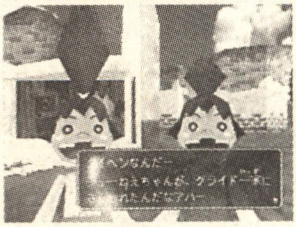


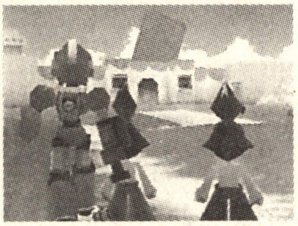
取得 ITEM—1. 1500Z



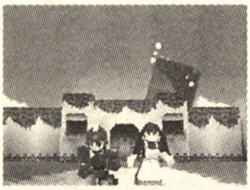


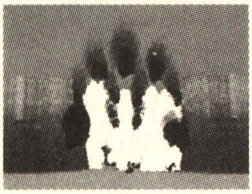
EVENT 10

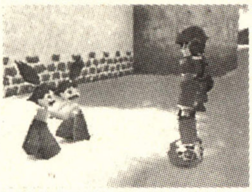


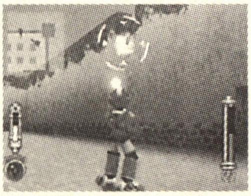


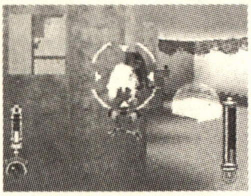
ROCK答应村长的事后，便飞往东南方的CALVANIA岛。到达CALVANIA岛不久，ROCK在一间已被破坏的房子中遇上了两个样子非常相似的兄弟。由於他们的姐姐—亚修被古拿杜家捉走了，所以他们想ROCK从古拿杜家手中救回亚修，当然ROCK答应了他们的要求。

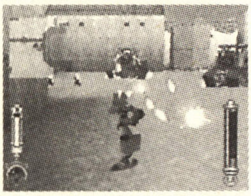


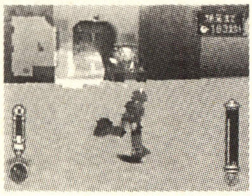








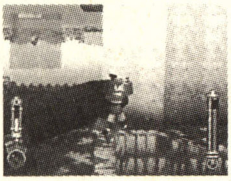




在草原上，两兄弟会带领ROCK前往CALVANIA岛要塞，不过途中会遇上不少敌人。当ROCK他们走到要塞的草原时，便遇上了古拿杜家的前线防御网。由于两兄弟不懂攻击，而在草原四处走动，所以每每成为敌人的目标。为了不让他们死去，因此ROCK攻击敌人的时间必须要快。解决了草原上的敌人后，就要确保两兄弟仍然在生，否则需要重新再来。由于要塞的所有门都被锁上，所以两兄弟以双手作跳台，令ROCK飞越墙进入要塞之内。ROCK立刻在停机坪上受到敌方的攻击，ROCK在解决了所有战机后，便可以取得CARD KEY。

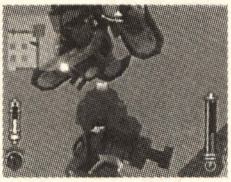
进入下一个区域后，ROCK就要对付从城墙上投下炸弹的斯达巴。ROCK在险被炸弹击中的环境下，终於将塔破坏，而当中的铁框里可以找到ハイラウンダー。进入第三区后，遇上了由三辆坦克和斯达巴组成的部队。之后便会到最难的第四区，而ROCK将强敌一一击倒，便利用木箱跳阳台进入。当中由于只有三只斯达巴，所以很快地解决了他们，不过被斯达巴启动了要塞自爆系统，ROCK和亚修正想离开时，再次遇上斯达巴。在解决所有地面敌人后，ROCK二人也随即离开。

MISSION1



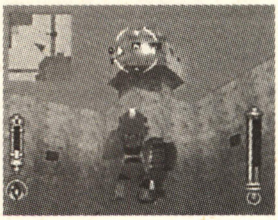
这个草原会有三个机关炮台、三门大炮和一台坦克。ROCK首先向右面进行攻击，不单右面的地方比较大，而且是为了不让两兄弟死在敌人手上。ROCK需要以最快时间解决坦克，因为它是唯一懂得移动的机械，所以之后ROCK就可以向单一方向进攻。

MISSION2



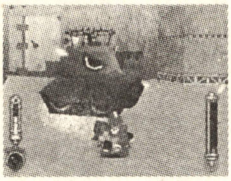
ROCK 在今次 MISSION 的目的就是找出用来通入下个地区的 CARD KEY。由於除了空中的战机外，基本上地面的都是阻碍 ROCK 走路的障碍物，所以应该是骚扰 ROCK 攻击的墙身炮台，这样便可以简单的击毁余下战机，不过要小心它们投下的炸弹。

MISSION3



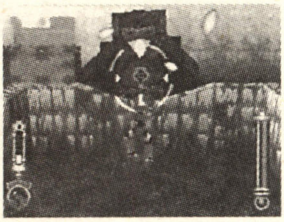
由于斯达巴的数目会在被攻击后不断补充，所以最好将墙身上的大炮击毁．不过途中要小心斯达巴每次投下的十多个炸弹。因高度问题，令 ROCK 需要贴近塔来射击，而增加被炸弹中的危险，这样就要提升 BUDTER 的射程或使用射程较远的特殊武器。在攻击一段时间后，城墙就会倒塌。

MISSION4



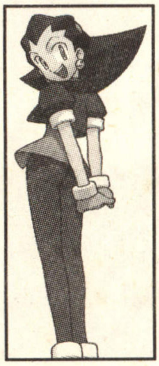
首先不要攻击那三辆强劲坦克，而应该将所有斯达巴击倒，因为它们太阻碍 LOCK ON。之后把其中一边的墙身炮台拆除，可以在与坦克分开两边时不会受到额外的攻击，而它们射出的弹就以向横跳跃来避开。

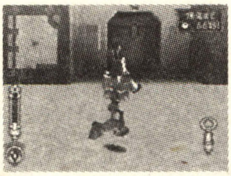
MISSION5



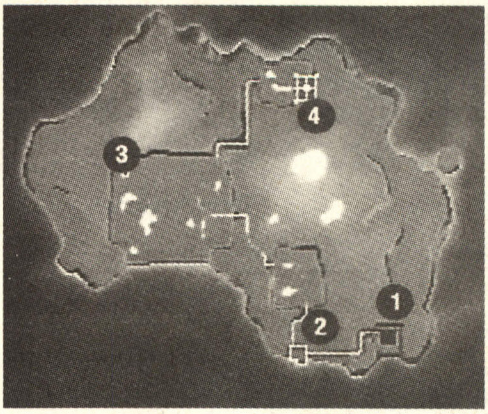
这个是要塞 MISSION 中最难的一个，因为当中会有三双威力强大的巨型机械人，而且要利用里面的地形来战斗。首先屋顶和由砖块砌成的战壕可以避开巨型机械人的回旋攻击，但不要站得太久，因为它们可以利用翼背的枪口扫射主角。所有敌人都被击倒后，ROCK 需要将木箱叠起跳上其中一边的平台进入。

MISSION6



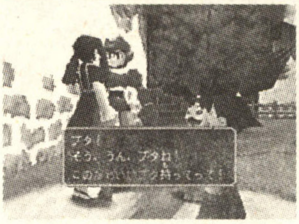


今次的目的就是逃出这个将要爆炸的要塞。由於 MISSION 6 是接着 MISSION5 来进行，所以要小心开始时被减少了的体力和特殊武器能源。基本上 ROCK 只需要将除道拿希外的敌人击倒，而途中可以完全不理会它的存在，最后把亚修拿起，走向大门可以离开。

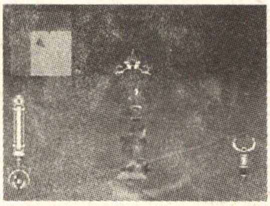


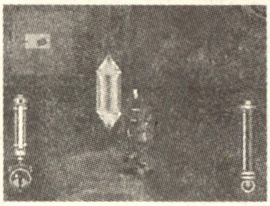
取得 ITEM—1. CALVANIA 要塞 2. 废墟 3. 基多迷宫 4. FLUTTER 号

EVENT 11







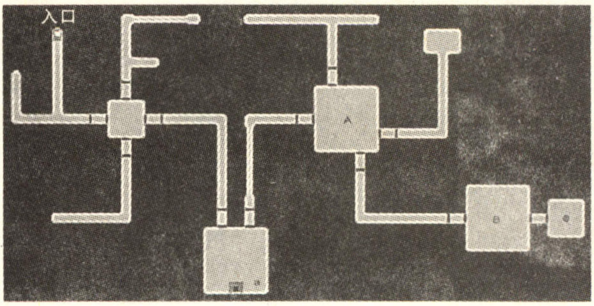


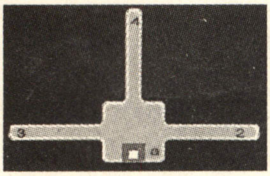
逃离 CALVANIA 要塞，而回到废墟后，两兄弟便上前多谢 ROCK 救了亚修回来，而亚修则以がわいいノタ作为谢礼。跟着 ROCK 便打算在回到 NEENO 岛之前，选进入基多迷宫一看。

在基多迷宫里，会出现一些大象的敌人不断以快速步行在走廊走来走去。

在 A 的位置，ROCK 会遇上史嘉利多，虽然进入时房间时不会攻击 ROCK，但当击倒了房间中的另一个敌人时，她会以撞击对付 ROCK，而 ROCK 又不能够击倒她，因此最好逃到另一个地方。

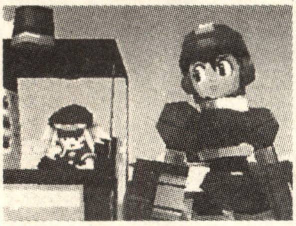
ROCK 进入水晶房间前的 B 点时，便会立刻出现两双拥有一双蟹钳手臂的敌人，而小心它那快速的 DASH 攻击，ROCK 利用拉开的距离，进行远距攻击。在水晶房间时，ROCK 就可以取得黄色的水晶 A。最后在取得地下 2 阶的三件 ITEM，随即返回 NEENO 岛。

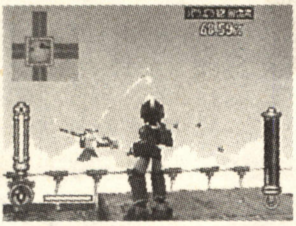


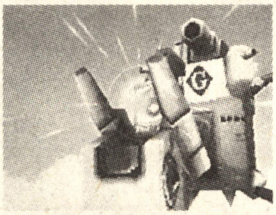


取得 ITEM—
1. さびたバスーカ
2. スナイプユニット
3. 5000Z　4. 3000Z

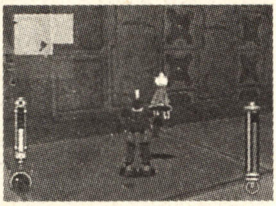
EVENT 12

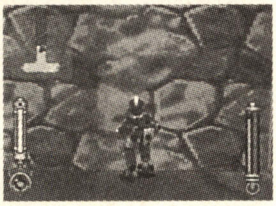










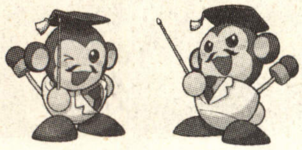


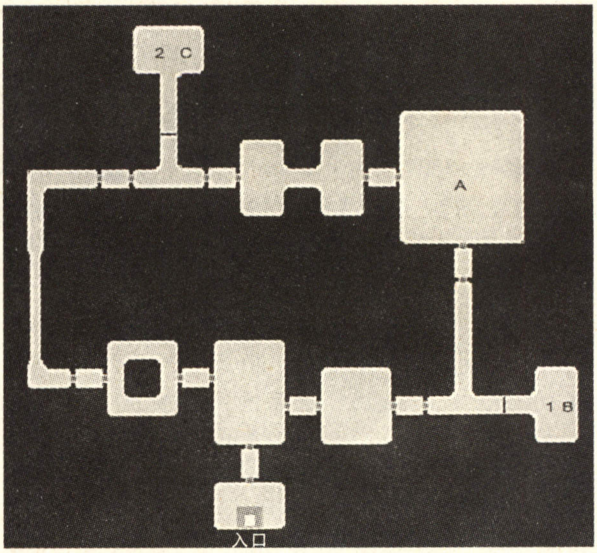
回到 NEENO 岛的 ROCK 立即又收到古拿杜亲自攻击 NEENO 的消息，而身旁的 ROLL 听到后，便跑去第 3 阶的特殊武器库。当 ROCK 跑至 3 阶时，才发现原来 ROLL 想利用那部已经放置一边机械。将秘密兵器升上 4 阶时，立刻被古拿发现，而且打算用飞弹摧毁兵器。ROCK 今次需要帮 ROLL 截击飞过来的飞弹，而直至兵器能源回复 100%。由於古拿杜会由远处同时发射多支飞弹，令 ROCK 不能同时应付多支飞弹，所以 ROCK 事先尽量提升特殊武器（如：マシンガンアーム）的射程，攻击力，弹数或连射性。

秘密兵器的能源回复至 100% 时，古拿杜便决定光束炮攻击，同时 ROLL 也修理好了秘密兵器，而且快过光束炮攻击。虽然看似和普通的音波差不多，但结果令飞船上的斯达巴失去了理智，而古拿杜也牵连於斯达巴的失常里。

基路度迷宫

在 NEENO 岛里，除了 NEENO 岛遗迹外，其实还有一个名为“基路度”的迷宫，而入口就在 2 阶的 DIGOUT 里面。在迷宫的 A 点会出现三只在击倒后会掉出贵重水晶的敌人，不过玩者不要接近它们，否则它们就会化成白烟的消失。另外当中的宝箱都会摆放在墙壁阻隔的 B、C 房间里，必须利用特殊武器ドリルアーム来攻击。

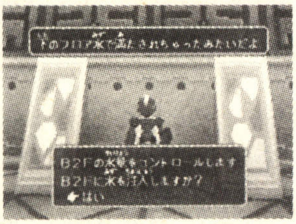




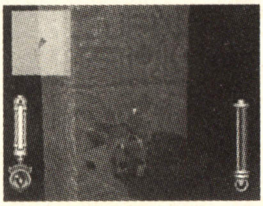
取得 ITEM—1. 12000Z　2. 6000Z

EVENT 13

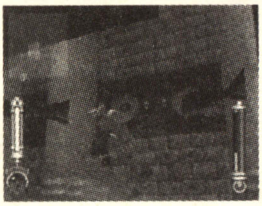








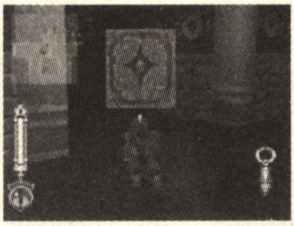
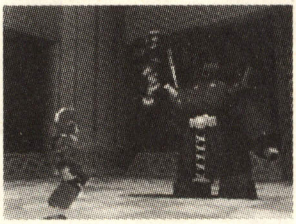




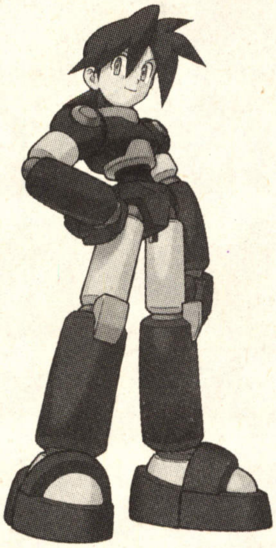
在击退西拿杜家后，ROCK 便再次到地下 2 阶的 DIGOUT 找村长。村长他们不单感谢 ROCK，而且把ブレスユニット和かんしゃく玉送给 ROCK 作谢礼。ROCK 经过了这么多的事情后，终於可以开始寻找二条“封印之键”的冒险旅程，跟着 ROCK 便跑到 1 阶的中间，跳进 NEENO 岛之遗迹的入口。

ROCK 进入遗迹后，向前走便可乘升降机到达地下 2 阶，而当中会出现一个很大的深坑，ROCK 需要利用崖边的大石阶走到的深坑底部。虽然 ROCK 看到深坑墙身有多个凹位，但其高度使 ROCK 不能攀爬到那里，唯有进入深坑底部入口。不过里面也会出现了一道红色墙身，由于同时不能越过，所以只好继续前进。之后利用尽头的升降机就可以找到一个令迷宫

注水的开关器。

回到地下2阶后，ROCK便会置身水中，而他利用了在JUNK店买回来的アクアチップ开发可以在水中ROLLER DASH的アクアッューズ。由于水的浮力令身体的重力减轻，所以只利用高台附近的方形石台，就可越过高高的墙身。另外，迷宫会出现不少可以破坏的墙壁，只要使用ドリルアーム后可进入当中取得重要的道具和金钱，基本上不理会那些墙壁也可完成迷宫跨越。



经过了红色墙壁之后，以升降机进入地下3阶。在3阶中，会出现鱼形的敌人，而且有大有小。小的虽然可以一炮了结，但却会引来附近的小鱼攻击；大的则会不时向ROCK进行突进攻击或发射导弹。在A点出现了一个水流闸阻挡ROCK的前进，需要利用石台压下地上的开关器，才可解除机关。到达地下4阶的大房间时，会出现一只巨型机械兽，但它不会攻击ROCK，而且ROCK可以利用它平坦的背部跳上房间中的大柱之上，在宝箱中取得“水之键2”。这样就可以在地下5阶中取得第二条封印之键。不过在取得封印之键时，巴哥舒家斯就在ROCK背后突然出现，而ROCK为阻止他夺去其手上的封印之键，所以作出反击。虽然之后将巴哥舒家斯击倒，但是他的夺取计划并没有完结。当ROCK回到地下1阶，而正想离开遗迹时，巴哥舒家斯又再次出现。最后ROCK在巴哥舒家斯的强劲攻击之下进行还击，将其击倒，而波拿也随即出现将巴舒家斯带走。

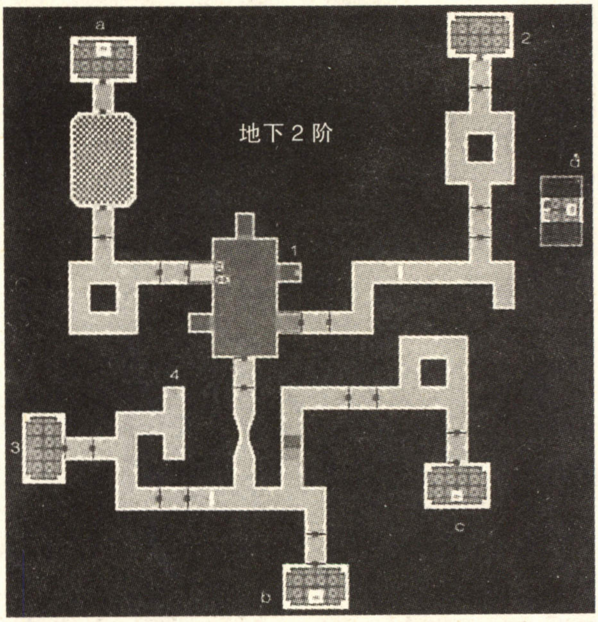
BOSS～米度斯

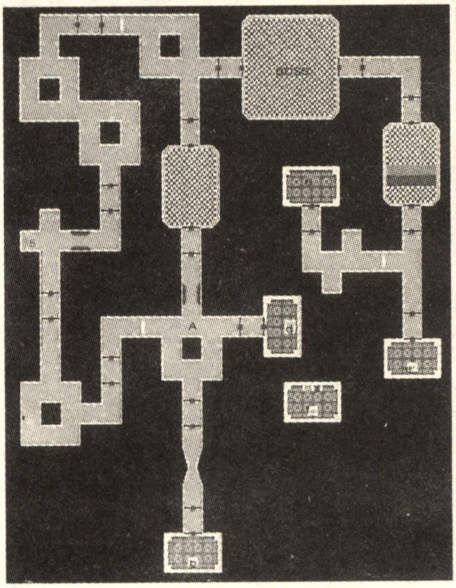
在地下3阶的大房间中，出现三头守护封印之键的米度斯。由於在水中作战，使两方的移动速度减慢，所以两方都会拉成均势。首先它们会以从头顶吐的电球和突进撞击作攻击。由于追尾电球的移动速度不是太快，只要不被它们的位置和攻击扰乱，便可轻易避过。不过当只剩下一个米度斯时，它会使用高速电球和水母型水雷，而高速电球最难避开，之前最好不要逐个攻击。

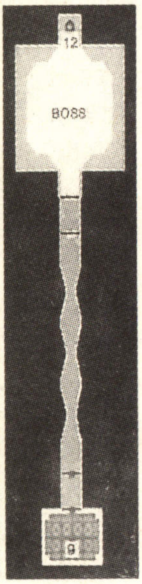
BOSS～巴哥舒家斯

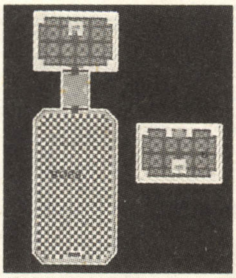
1. 巴哥舒家斯会站在房间的中央与ROCK决战，他会以机关炮和浮游麻痹球作攻击模式。由于他的机关炮有时会射在ROCK移动方向的前面，令ROCK容易被击中，这时需要不断的左右移动来引导子弹的方向，而以相反方向避开。另外他会在途中放4颗浮游麻痹球，虽然它有追尾效果，但速度慢却使ROCK可以以单一方向移动避开，不过机械关炮就要以跳跃回避。

2. 今次他的攻击很强大，因为多了横扫LASER、击坠爆炸和回力光环。首先回力光环可以在接近的一刻跳高回避，而坠落爆炸可以在巴哥舒家斯做出击坠的手势时，作单方向移动来避开。不过横扫LASER就要小心，因为它有追踪效果，只要跨过巴哥舒家斯便可。

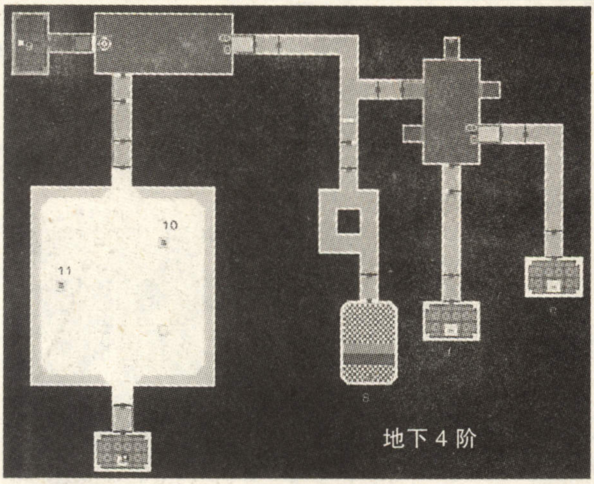






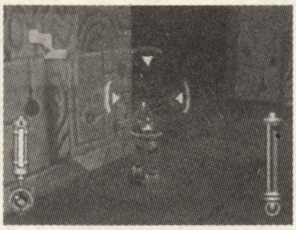


取得 ITEM—
1. 1500Z　2. 12500Z
3. 开发メモ　4. 5000Z
6. パワーブラスター　7. 4000Z
8. レンジアップブラパ　9. たねまき机
10. 20000Z　11. 水之键 2
12. 封印之键 2



EVENT 14





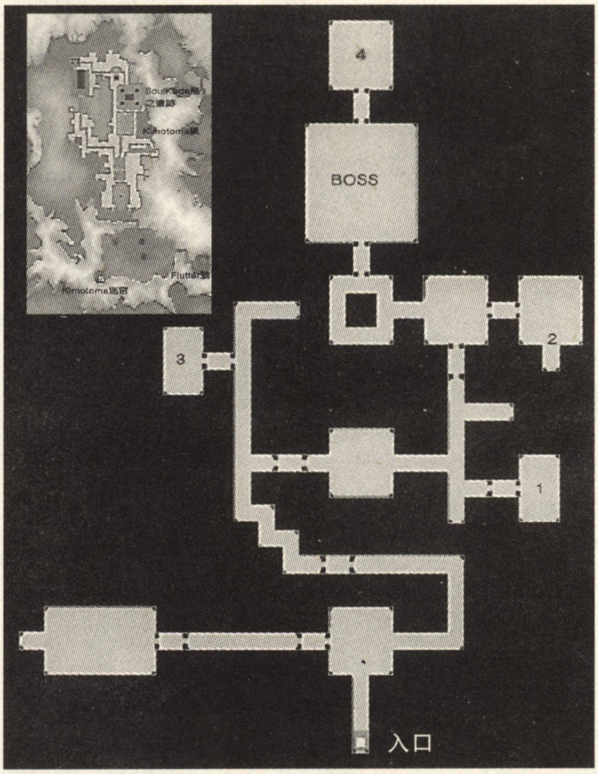




在 SOUIKADA 岛上，ROCK 除了需解放 KIMONTOMA 镇居民之外，当中的沙漠上也会有一个迷宫——“KIMONTOMA 迷宫”，不过这迷宫需要玩者持有 S 级 LICENSE 才可进入。虽然迷宫中载有金钱的宝箱不多，但当中却有用来发リモートチヤージ的“并发メモ 6”，所以玩者只好努力地取得 S 级 LICENSE。

虽然迷宫位于沙漠之内，但当中却充满了水，就好像 NEENO 岛之遗遗迹一样。进入迷宫时，首先需要小心在水中仍能快速移动的蟹形机械兽，可以利用墙角令其不能前进而困在墙角，而另一种攻击，可令它们肚皮向天，再进行逐一攻破。此外，当中会出现很多宝物机械兽，令玩者不能回避突如其来的攻击。

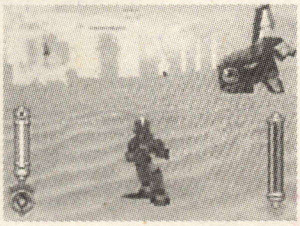
在 KIMONTOMA 迷宫中，负责守护デイフレクターS 的 BOSS，亦同样是三只米度斯。由于它的攻击和之前的遗迹相同，所以 ROCK 的攻击同样采用绕圈攻击。



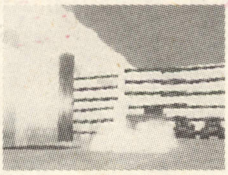
取得 ITEM— 1. 开发メモ 6　2. 15000Z
3. 18000Z　4. デイフレクター—S

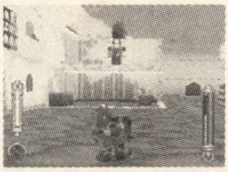
EVENT 15

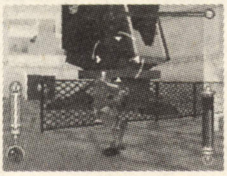




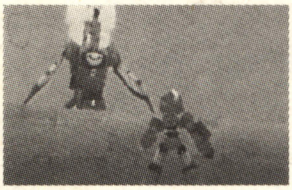
ROCK 将第二条封印之键带回 SULPHUR・BOTTOM 中之后，米拿便立刻告诉 ROCK 第三条“封印之键”就是埋藏于 SOUIKADA 岛，而且当中有一个非常有名的城镇“KIMOTOMA 镇”，不过现在那里正被邦家袭击，为了取得封印之键，就需要从邦家手中解放 KIMONTOMA 镇，因此首先要解决的就是邦家。







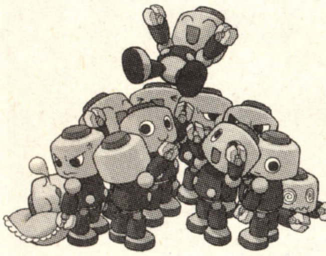
进入 KIMONTOMA 镇前的沙漠，ROCK 便遇上了隐藏在草里的邦家战斗机。在进入 KIMONTOMA 镇后，虽然看似没有被袭击的痕



迹，但当 ROCK 走进大门后面的民居，立即被邦家设下的炮台攻击，而 ROCK 也不甘示弱进行还击。首先向地下的坦克车进行攻击，其后再将右面回旋炮击毁，最后才解决左面的另外两个炮台。

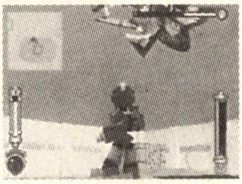
解决炮台后，ROCK 便走进右面的大门。不久遇上了邦家的大型炮台，ROCK 以大型炮台前回旋炮台为攻击目标，其后再接近大炮，引导它将炮弹射向其中一边，而 ROCK 跑到另一边回避及攻击。当将所有大炮击毁后，就可以取得用来打开装有蓝色邦家锁的“ブルーボーンギー”，这样便救出了被囚禁的居民。

ROCK 在解决右面大门的敌人后，便走向左面的大门。虽然可以轻易解决哥布的埋伏，但在货仓区域内，看见不单在出口前设置双重电源纲，而且当中的地下更埋下不少地雷。于是 ROCK 往右边一看便发现刚才被 ROCK 所救的男子站在一辆货车旁，原来他想利用货车帮 ROCK 通遇邦家设下的陷讲，而 ROCK 当然没有拒绝。虽然他不能带 ROCK 走出这区域，但已经将电源纲和地雷一一扫清，这样 ROCK 便可以轻松打倒他们（如果之前没有救那男子的话，这里就要爬过电源纲攻击敌人）。

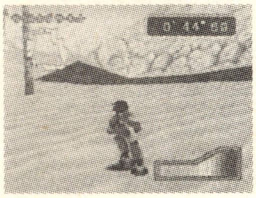


出口大门后就是一个被破坏的市场，不过他仍然可以买卖到装置。ROCK 在左面的破烂商店里找到“レッドボーンキー”，之后便跑到遗迹的入口。原来邦家的兄长一迪西路就在这里，他以为石像头部标记就是封印之键，而偷走石像。最后迪西路驾驶的蛇形机械人不敌 ROCK，而叫多伦以战斗机带他离开。

BOSS～迪西路

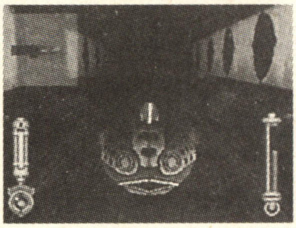


他最初时会以石像来作挡箭牌，但当石像被打烂后，便潜进地底向 ROCK 进行攻击，而同时哥布也会驾驶钻探车以飞行道具方式攻击。首先 ROCK 必须走到平台上，避免以沙地行走的缓慢速度作反击，而迪西路会在跳跃后以射出的尾部飞弹作攻击，由于这有爆风效果，所以需要不断引开飞弹。ROCK 的攻击机会就在迪西路将机械人的身体钻出地面时，这期间最好以快速而威力大的特殊武器作攻击。（如果可以不破坏石像打倒迪西路的话，就可以向僧侣参加速度赛。）

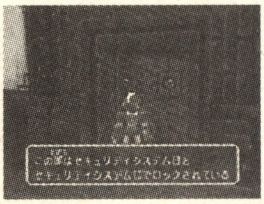


EVENT 16

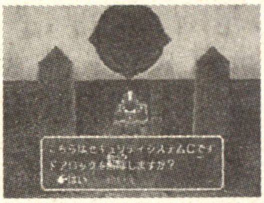




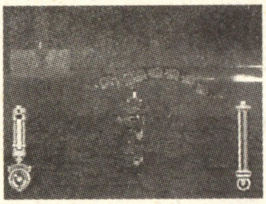
当击退了邦家而解放 KIMONTOMA 镇之后，ROCK 站著的平台就会出现一部往遗迹的升降机。ROCK 利用升降机到达了 SOUIKADA，由于前面的门口暂时无法进入，所以唯有向右面的走廊进发，不过在地下 2 阶不久，便看到守护封印之键的 BOSS—VOJIGAIRON 在窗外排徊，它把其头部撞破窗架，而由于它知道自己攻击不到 ROCK，便走开了。此外，ROCK 在走廊里不时会遇上一种隐藏地板，而当走过时便将 ROCK 吸住攻击，其实 ROCK 靠墙身行走就可避过。

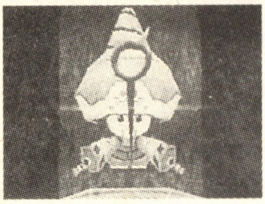






到达地下 3 阶后，就会在中央的房间中遇上了 VOJIGAIRON，不过这时的它是不死的，所以唯有回避它。而到其他房间看看，但小心当中的熔岩地带，这个时候，只有地图右面的通道可以进入。当经过一间房间时，ROLL 便会叫 ROCK 到房间中调查，不过要打开这房间的门就要先解除保安锁 B 和 C。接著，ROCK 便在通道的尽头找到了解除 BOSS 房两扇门锁的保安锁 A，解除后可以到上方和左面的通道。

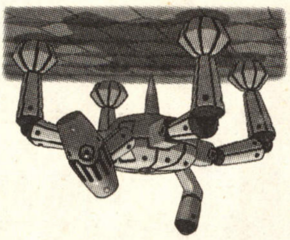




首先 ROCK 进入了上方的通道，当中会不断地出现吐出火球的火龙，所以 ROCK 需要一心一意向放置有保安锁的房间前进，要注意火龙的出现。之后便是左面的通道，当中会有一个熔岩池，要利用石台越过这里。

解决了保安锁 B、C 后，便可以进入 ROLL 吩咐调查的房间（A）。不过 ROCK 在房间中遇上了多伦和斑，原来他们想将房中的大石打断，塞住熔岩口，所以他们请 ROCK 帮忙（ROCK 必须帮助他们，之后才可打倒 VOJIGAIRON），最后 ROCK 答应他们的请求。由于 ROCK 的攻击对大石没有

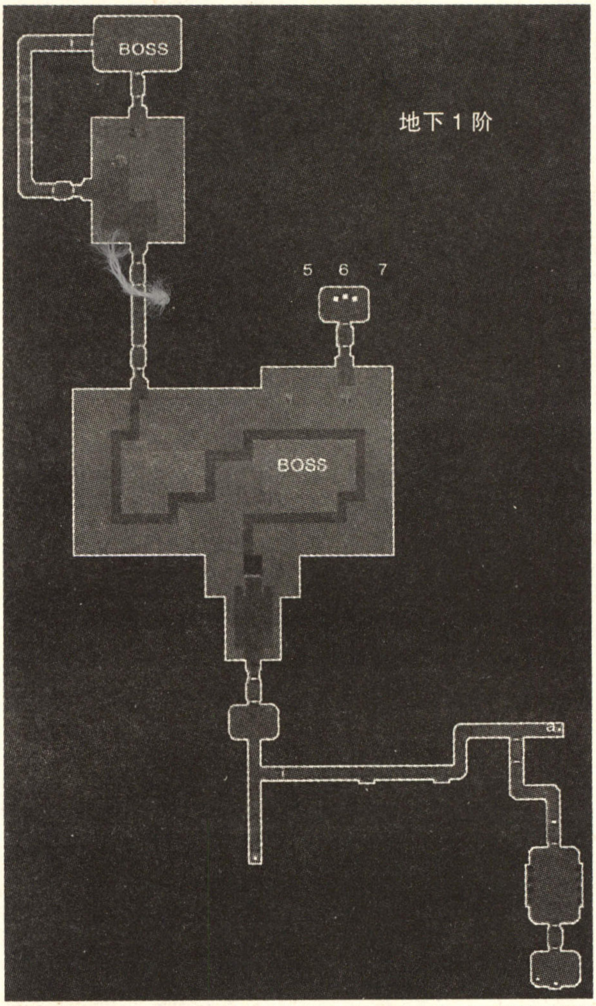
效果，所以要利用在房间中的机械人爆断大石，首先令机械人倒地，再将它们投向大石产生爆炸（这个动作可以交给多伦他们）

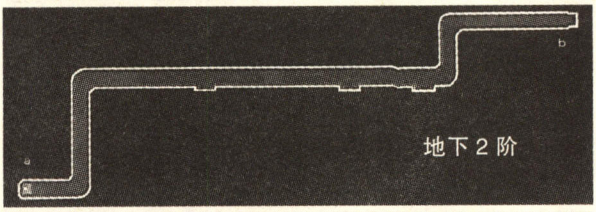


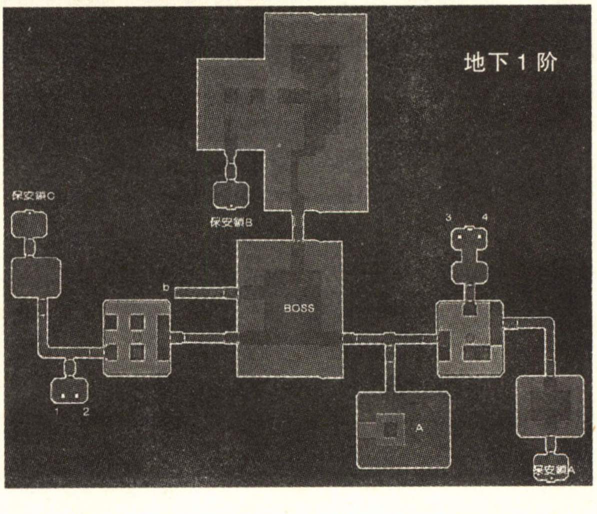
利用大石塞住熔岩口后，BOSS房间的熔岩就会被冷却变成平地，这时的VOJIGAIRON处不可能取得开启地下1阶被锁上的门的道具。

由于当中出现了两个懂得射出道弹的敌人，而且不是短时间可以把它们解决，所以ROCK需要以最快的速度，走到另一边门。虽然走到摆放封印之键的房间，但ROCK见到斑已抢去了封印之键，不过由于ROCK不能走到摆放封印之键的位置，所以要走到左面的通道进行阻止。当走到通道尽头的房间遇上多伦，而她是为了阻止ROCK而在这里等候。

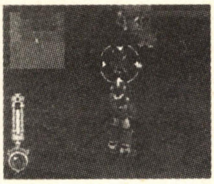
虽然将多伦击倒，但斑已带著封印之键离开了，于是ROCK跑回下层追上斑。在之前的大房间，ROCK终于追到斑，而且向斑进行攻击。最后ROCK夺回封印之键，而斑却掉进了熔岩内。





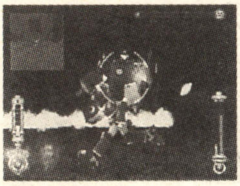


BOSS～VOJIGAIRON



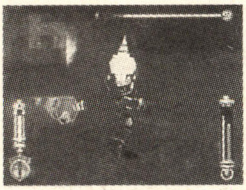
由于VOJIGAIRON的身型巨大，所以它的动作比较缓慢。它会使用电球、从口中喷出火焰和攻击慢而威力大的头撞攻击，基本上远距离的特殊武器，可简单解决它。

BOSS～多伦

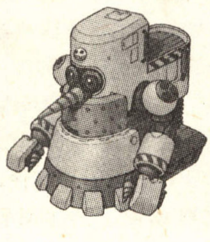


由于她会使用盾牌来挡住ROCK的攻击，所以最好以有爆风效果的ホーミンクミサイル作主要攻击。多伦会以喷火、机关炮和燃烧弹作攻击。虽然喷火、机关炮都可以绕圈攻击避过，但由于燃烧弹爆炸所留下的火堆，所以经常需要留意它们的位置。

BOSS～斑

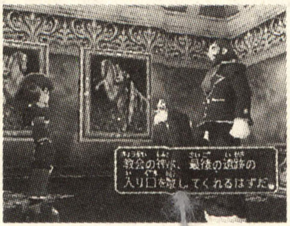


最初时，斑基本上只想离开，而只会在ROCK攻击他后才反击，因此玩者自己最好在两片平地上再攻击，否则容易被击中到熔岩里。他的攻击就是放出的拳头，而且更有扰乱ROCK的LOCK ON系统作用，令斑有机会逃脱，所以最好用ホーミンクマサイル作主要攻击。

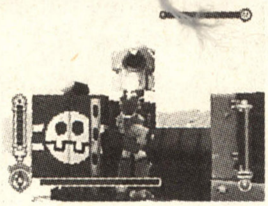


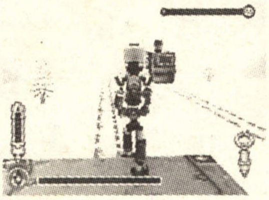
EVENT 17

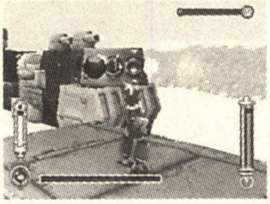




将封印之键拿回 SULPHUR・BOTTOM 号后，米拿便告诉 ROCK 最后一条“封印之键”就在曾经到过的 YOOSHYONCA 村庄里面，不过根据情报所得今次盗贼团会联手攻击 YOOSHYONCA 村庄，而且率备了强劲武装的列车。今次他们可能会为了封印之键，将村庄破坏，而且以必死的决心来到，令巴利路有点担心。所以 ROCK 在寻找最后之键前，需要守护被联合盗贼团袭击的村庄，击退他们后大都会的神父就会将最后遗迹入口打开。





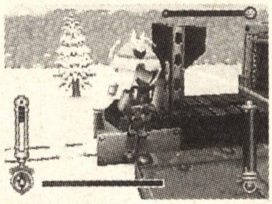


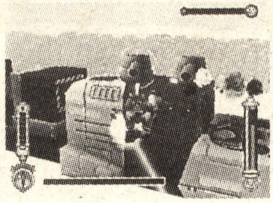
到达 YOOSHYONCA 村庄后，为了守护这个村庄，ROCK 需要乘列车截击盗贼团，而 ROLL 便叫 ROCK 到公寓找还未全愈的祖。在公寓里，祖已经知道 ROCK 到来的目的，便的房间后，祖拿出了一张 ROLL 一家在十前年影下的合照，而祖亦回复了对 ROLL 的记忆。



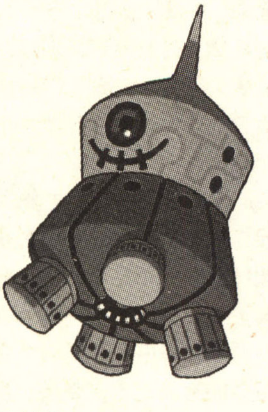


离开公寓的 ROCK 便走到村庄右下角的火车站，将列车之键交给 ROLL。ROLL 驾驶列车，而 ROCK 就在车顶迎击盗贼团。盗贼团方面也有准备，不过巴哥舒家斯两兄弟欲因没有准备火车，无法出击 YOOSHYONCA 村庄，而今次行动只有邦和古拿杜两家。





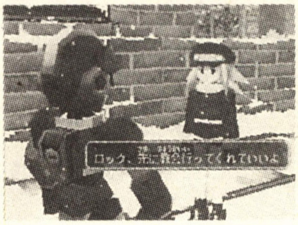
截击开始时，首先迎击的是古利杜家的车。由于距离较远，所以 ROCK 是无法截击他们射出的炸弹。当距离较为接近时，首先 LOCK ON 最右的炮位，而且走到最左的远角，以普通的武器进行截击爆炸，而且顺便攻击炮位。在接近的时候，古拿杜的车顶部的机关炮就会进行攻击，ROCK 需要以不断左右跳跃避开了弹，而且还要攻击炮台，令其不能攻击 ROCK 的车。在古拿杜的车能源被减去一定数目时，车内的 LASER 炮就会启动，以不断地横扫攻击 ROCK，这时要以重量垂直跳跃来避开 LASER 炮和机关炮。

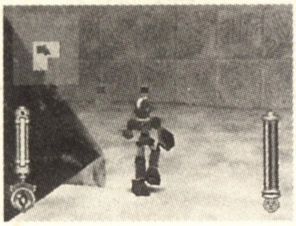


击毁古拿杜的车后，便轮到邦家的攻击，他们会射出由哥布控制的飞弹，而 ROCK 因距离太远，不能击中他们的车。唯有以其人之道，还至其人之身，将特殊武器移除，将平飞的的飞弹接住（LOCK ON＋按紧 Y 击），投向邦家的车，但高空飞下的飞弹就会要回避。在减至一定能源后，邦家就会射出火球攻击 ROCK，不单要避开，而且引开它不要击中自己的车。

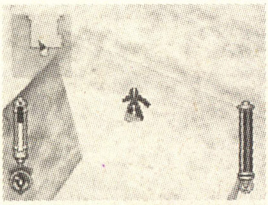
在近距离时，不只火球的攻击，哥布这有投出炸弹，由于以这时的火力，需要以连射才能击破火球，但途中还要射击哥布（一击倒地），令其不能投出炸弹，这样会令到玩者非常忙碌，所以最好使用可以一击击破火球的ホーミンクミサイル（被击破列车也等于 GAME OVER）。不过这时能源扣减速度会慢得可怜，玩者需要有持久战的心理准备。最后他们会露出作动力的斑，而攻击他时，哥布就会以炸弹还击。

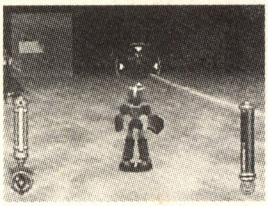
EVENT 18





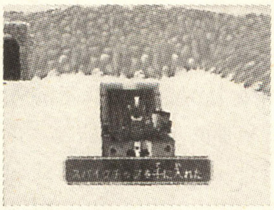
解决了多伦他们之后，ROCK 和 ROLL 便返回 YOOSHYONCA 村庄。ROCK 分开行事，ROLL 跑回 ELUTTER 号等候，而 ROCK 则跑到村庄北面的教会。在教会里，遗迹的入口就在神父的背后。

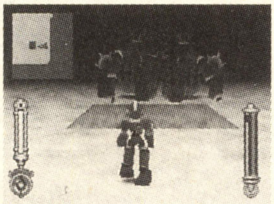


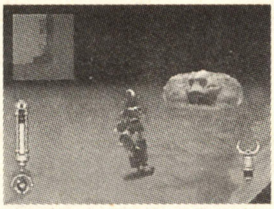


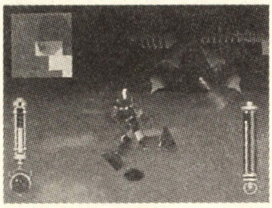
到达遗迹后，ROCK 所看到的就是一个充满冰雪的地方。由于以 ROCK 现在使用的鞋都会在冰面上产生滑行，所以

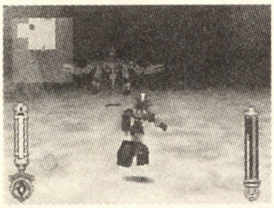
ROCK需要走到火车站的出口，就可以在宝箱找到スパイクチップ，而开发出在冰面上不会滑行的鞋——スパイクシューズ。虽然当中看似没有前进的路，但只要攻击宝箱前的冰块(脚下)就可以到下层找到一扇可以继续前进的门。在A点要小心象形敌人和之前说过不能攻击的史嘉利多（可以利用有爆风的特殊武器便可），它们会不断出现，所以尽量不要理会他们。ROCK利用了橙色的石板（站它们上面太久会碎掉的）到达了上方的房间，当中会有一个红色的护罩，和红、蓝护罩的解除装置，不过需要钥匙才能解除。在地图的下方，ROCK于蓝色护罩的房间找到"ブルーバリア解除キー"。在解除蓝色护罩后，ROCK便走到蓝色护罩的房间，不过洞穴下面有两个盾牌机械人。

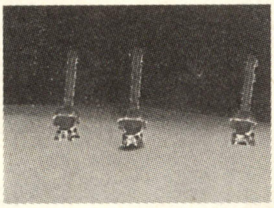










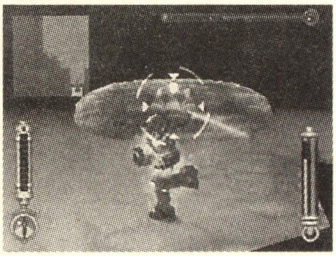


到达地下2阶之后，ROCK便会在B点遇上了两支拥有蟹钳的敌人。由于暂时无法到达较高的房间，所以唯有去上方的通道。ROCK在通道的出口右面房间找到解除红色护罩的钥匙，而ROCK在出口外更利用橙色的石板找到往地下4阶的升降机，不过ROCK决定返回地下1阶解除红色护罩。当解除红色护罩后，便从洞穴跳下，原来是通往地下2阶的B点。接著，ROCK跳下另一个红色护罩的洞穴，而抵达没有升降机可以到达的地下3阶。由于当中只有放有シールドェネレータ的宝箱，所以又再次跳下洞穴，而今次ROCK就会跳到地下4阶的C点。这里会有三只不死的象形敌人，ROCK需要引它们到地图中的三个方形陷井内，否刚房间中的三扇门都不能打开。最有效的方法就是站在陷井的边缘，当引到其中一双冲过来时，跳下陷阱之内，由于陷阱是发出冻气的地板，所以首先装备减轻冻气伤害的鞋——"レジストシューズ"，以解除特殊状能的メディスンボトル。成功的困住它们后，便可从右面房间的升降机抵达地下5阶。

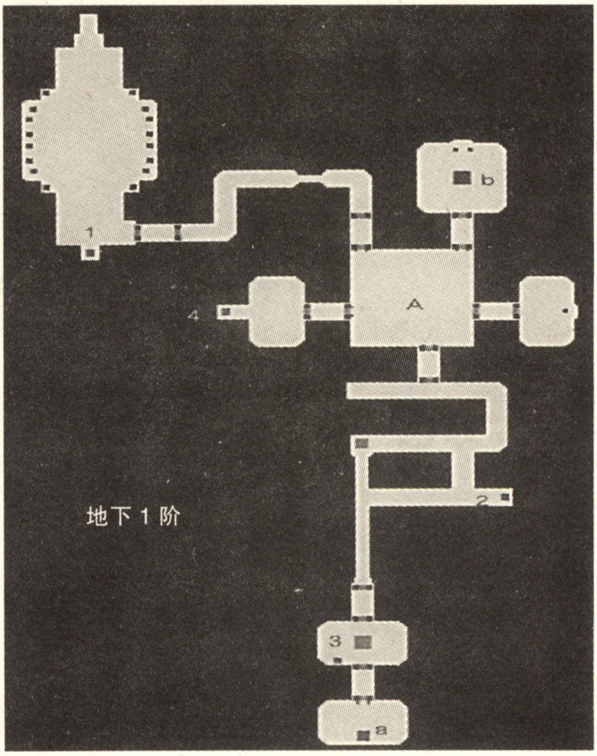
地下5阶是个非常危险的地方。在D点里，ROCK会发现三支锁形的KEY，不过它们一看见ROCK，便快速地走开，而且当中也出现了懂得发射道弹的巨大JAMBO。ROCK首先需要将JAMBO击倒，不过途中需要避过拥有冻气外壳的小型机械人。当解决JAMBO后，就是捕捉KEY的时候，需要将它们击至倒地才能取得(拿起)。这样便可打开通往BOSS房间的打开。由于途中会有大量小型机械人保护它们，而它们不单逃跑速度十分快，还懂得还击，所以要逼它们走进死角，才可以轻松一点。

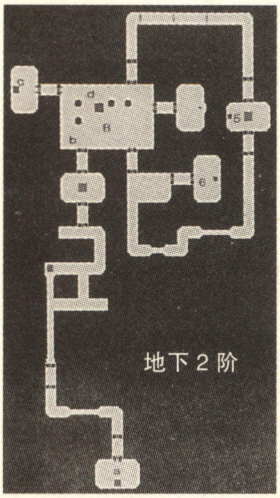
进入BOSS房间时，虽然看见BOSS——ATUKAMI，但不会攻击ROCK，而RICK也能将它打击，所以ROCK先进摆放封印之键房间。取得封印之键后，BOSS便会攻击BOCK。

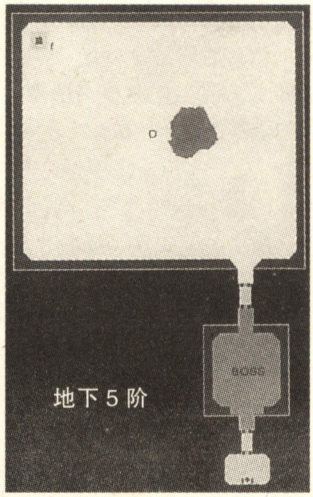
BOSS═ATUKAMI

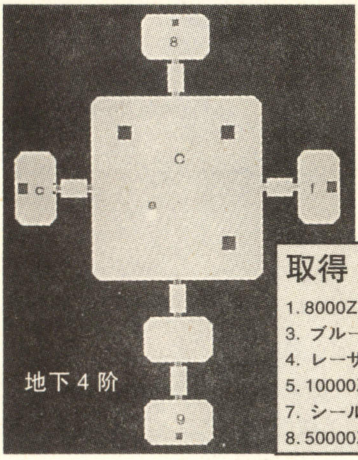


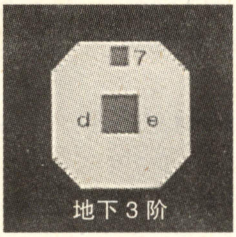
他最初会近身攻击，和像水滴跌在地上时的扩散攻击，而ROCK都可以轻易地避开，不过之后它使出冻气攻击，令BOSS房的整片地面出现冻气，除非ROCK跳上了在它出招前出现的石板上，否则会有一段时间身外被冻气带上，使体力不断下降，这时只好装上レジストシューズ减慢扣减速度。在最后阶段，它会高速接近而撞向ROCK，玩者要小心这攻击。







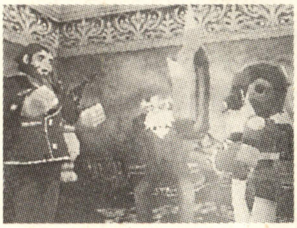


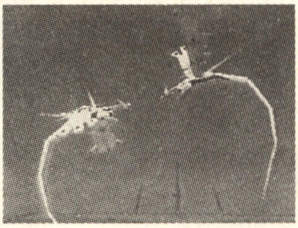


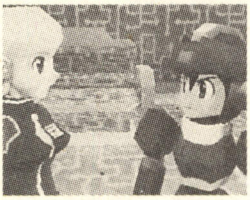
取得 ITEM—

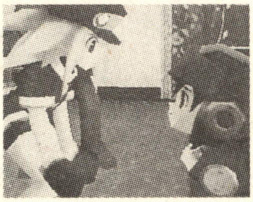
1. 8000Z　2. 30000
3. ブルーバリア解除キー
4. レーザーガンの说明书
5. 10000Z　6. レツドバリア解除キー
7. シールドジエネレータ
8. 50000Z　9. ターボチヤージ SP

EVENT 19



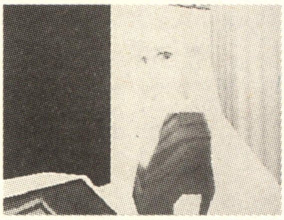


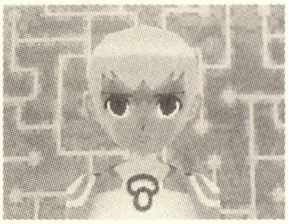




ROCK 将最后一条封印之键带到巴利路他们面前时，突然四条键产生共鸣。另一边的古代人——西娜同时吩咐智夺取四条封印之键，不惜牺牲 MASTER 的遗传因子，也要将人类再生程式启动。突然 SULPHUR · BOTTOM 号的所的地方产生火警，虽然米拿叫所有人逃生，但火来得太快了。这时邦家也飞到 SULPHUR · BOTTOM 号的附近。

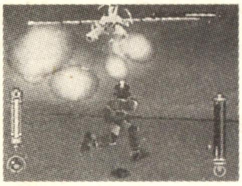
当 ROCK 醒来的时候，便发觉自己已经在玛智露达的身旁，而她也救了他们的人在安全的地方。原来人类再生程式就是将地球上的人类消减，令古代的人重生。加卡为阻止西娜夺去封印之键而与智智露达让 ROCK 自己选择帮西娜或是阻止西娜。另外，邦家原本打算乘机向 ROCK 报复，但为了封印之键却去救 ROCK。





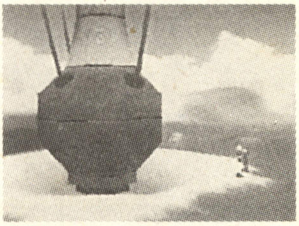
加卡由于不敌智智，而拜托 ROCK 将变身龙形的智智击倒。虽然智智最后败在 ROCK 手上，但想以自爆同归于尽。ROCK 在 MASTER 委托下，利用 MASTER 新给 ROCK 程式输入 MOTHER 系统来阻止西娜启动人类再生程式，最后 ROLL 他们也把人类的命运交给 ROCK 选择。

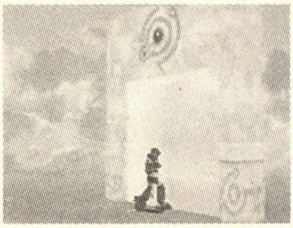
BOSS—智智战斗形能



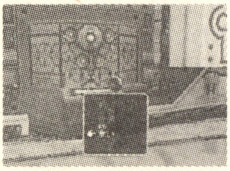
他会以从高空府冲、向 ROCK 的位置射出范围炮、机关炮作攻击。边些攻击可以利用横移和跳跃避开。当智智被减至一半时，他便会击沉多伦的战斗机。ROCK 需要趁他飞下进行攻击时，以快而远程的特殊武器反击。智智被攻击时，不会进行攻击。

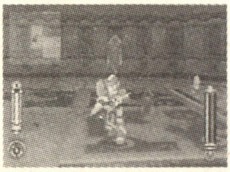
EVENT 20

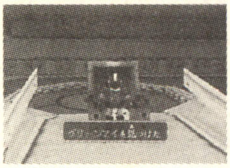




当 ROCK 知道西娜想开启人类再生系统，而令在地球上所有的人类同时消失的时候，ROCK 便决定阻止并击倒西娜，于是乘 ELUTTER 号到 CALVANIA 岛的要塞前，与支配了玛智露达身体的尤娜一起乘坐尤娜他们降落地球时的大空船，飞往了一个名为“天堂”的外星球。

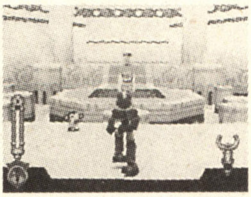




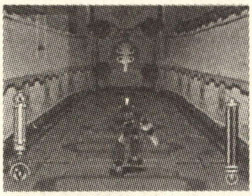


到达天堂之后，便可以立刻从宝箱取得グリーンアイ，便可以与之前取得的レーザーガンの说明书开发出“シヤイニングレーザーガン”，由于这特殊武器威力强劲，

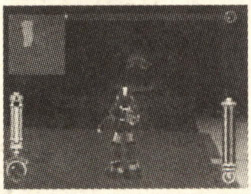
所以最好装备它，同时 ROCK 的最后武器 PARTS 也可以 JUNK 店买到。

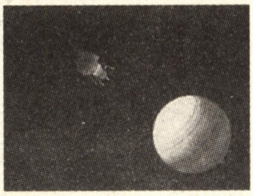


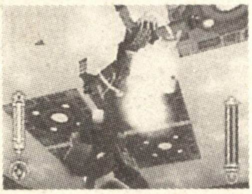
太空船抵达的 DEFENCEAREA 里，会有一个重力调节的系统，而只要利用放置在 DEFENCEAREA 各处的的调节器，可以令空间的重力变轻或重，不过当经过红外线闸门后，重力就会变重。



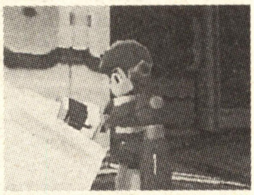
ROCK 利用升降机进入了 DEFENCEAREA 的地下 2 阶后，便发现在通道与通道之间的闸门前出现了 BUNRETU，由于接近它才会启动，而攻击范围有限，所以趁它启动时退后，作远距离攻击。接著，ROCK 进入了两个附有特殊地带的房间，当中需要将房有敌人消灭才可开启闸门，不过小心曾在 SOUIADA 遗迹出现的隐藏地底的敌人。在 A 点，ROCK 会遇上两只非常强横的蟹形机械人，小心它们吐出的泡沫，而且它们还是懂得爬上天花板的。



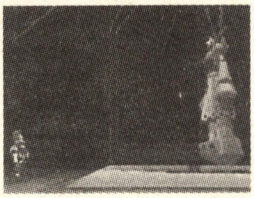




在地下 1 阶，同样会有特殊地带的房间，而今次就是熔岩地带。B、C、点，同样出现两双蟹形机械人，当 ROCK 取得地图上所有道具之后，便走到地图的左下方的升降机往 SIDE AREA。



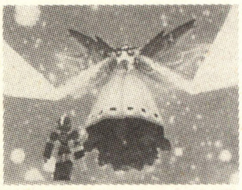
SIDE AREA 是由 25 个排成方形的小岛所组成的区域，而且每个小岛都会四道转送的门，依照地图上的箭头方向来到 SIDE AREA 的主岛。



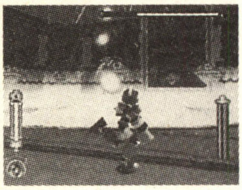
ROCK 走进主岛的建筑物后，便乘升降机进入放置 MOTHER 系统的 MOTHER AREA。虽然 MOTHER AREA 的地图简单，但 ROCK 在第一层都需要与曾击倒的遗迹 BOSS 进行决战。首先在地下 4 阶遇上“ROKTE 村遗迹的卡路卡路保美”、地 5 阶遇上“KARINCA 岛遗迹的 ATUKAMI”、地下 6 阶遇上“NEENO 岛遗迹的米度斯”和地下 7 阶遇上“SOUIKADA 岛遗迹的 VOJIGAIRON”。

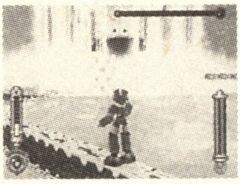
在最底的地下 8 阶中，终于找到 MOTHER 系统的装置，于是 ROCK 便跑到装置前，把 MASTER 交给 ROCK 的程式输入 MOTHER 系统内，阻止西娜的启动人类再生程式消灭所有地球上的人类。不过当程式安装完毕后，西娜以战斗形态在房间的中央出现。既然 ROCK 破坏了她的让划，当然与 ROCK 来个生死决斗。ROCK 击倒西娜的战斗形态后，她便会以最终形态还击。由于 ROCK 需要连续对付两次西娜，所以最好以最强的姿态迎战最终 BOSS—西娜。最后 ROCK 在两场激战后，终于将一心把人类消灭的西娜击倒，而 ROCK 就……

BOSS～西娜



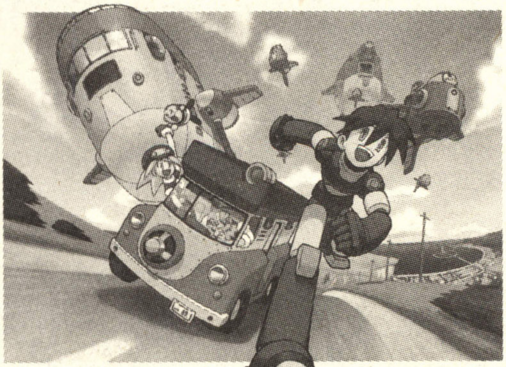
战斗形态：她会以连环水柱炮（蓝）、撞击（红）、重力（橙）四积攻击。首先连环水柱炮在打向地上前以先向横跳起避过，而追尾电球需要在相当接近时垂直跳起，撞击以绕圈攻击便可以回避。不过重力攻击就需要小心一点，她会令房间内的重力变重，之后放出多个飘浮炸弹，在 ROCK 攻击炸弹之际，她会再向地下发出海浪式扩散攻击，最先以跳跃避过扩散攻击，之后集中攻击其中一边飘来的炸弹。每一次重力攻击都会重复一次，而攻击与攻击之间，那些没有被摧毁的炸弹都发生爆炸。由于这一次决战是讲求速度，所以攻击时不能移动的特殊武器就不要使用，否则吃亏便是自己。

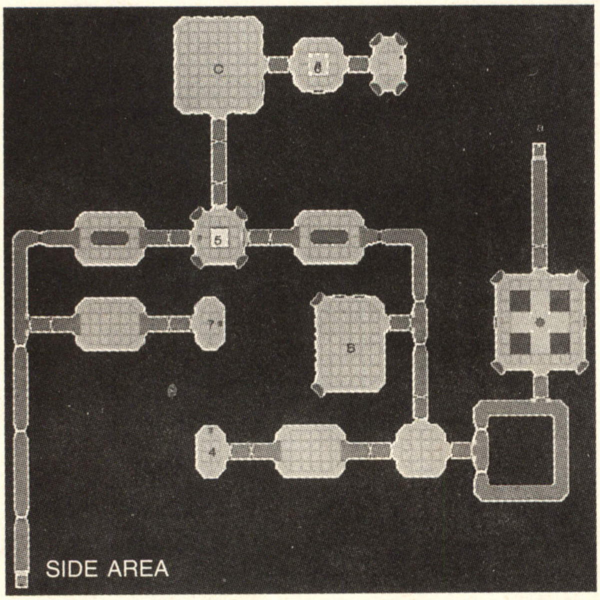


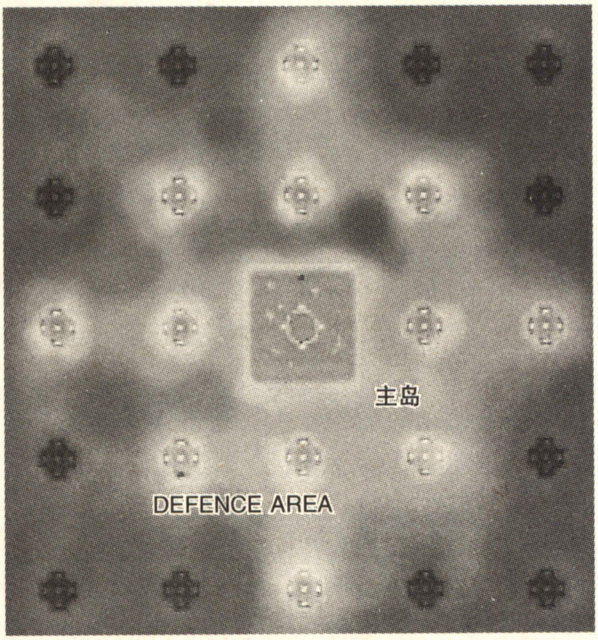


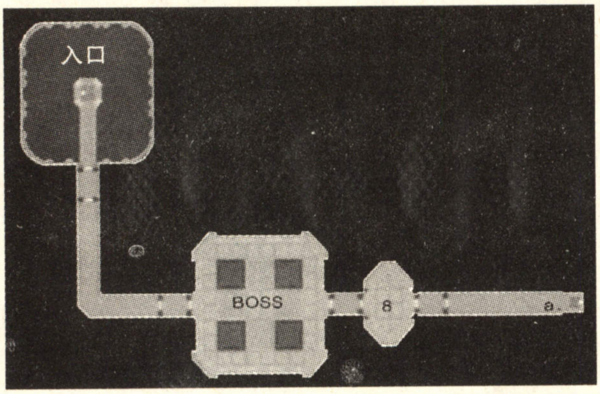
最终形态：她的攻击有光束炮、黑洞、范围性激光、海浪式扩散攻击、残石五种。光束炮不断扫向 ROCK 的位置，以不断跳跃避开，范围性激光要小心每支激光的移动路线，海浪式扩散攻击以快速的反应走到光柱之间的空隙，残石以不断移动回避。不过玩者要特别小心黑洞，因为它会牵制 ROCK 行动速度，而西娜在这时会加以其他攻击，令他命中率提升。ROCK 可以趁她移后的时间，用特殊武器进行反击。

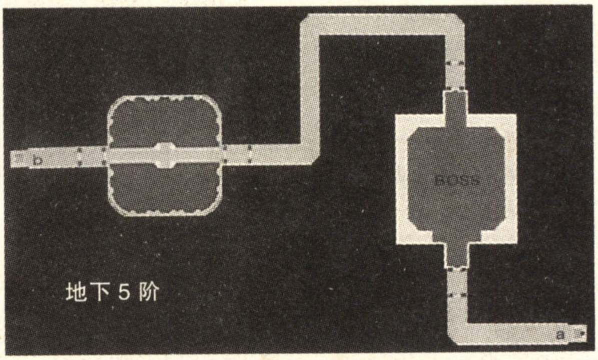
CAPCOM

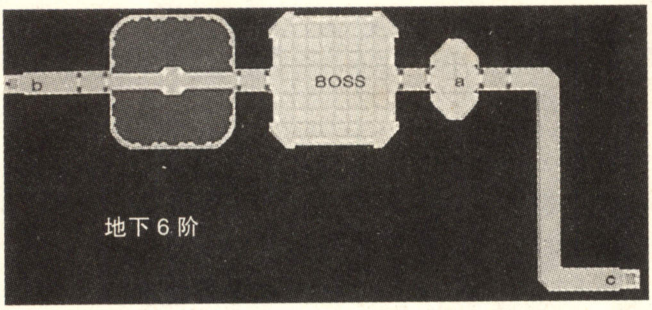


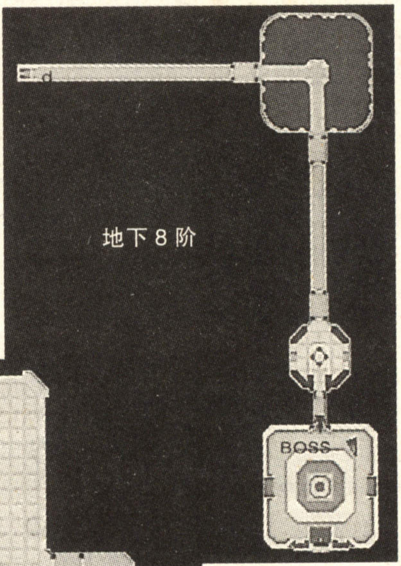


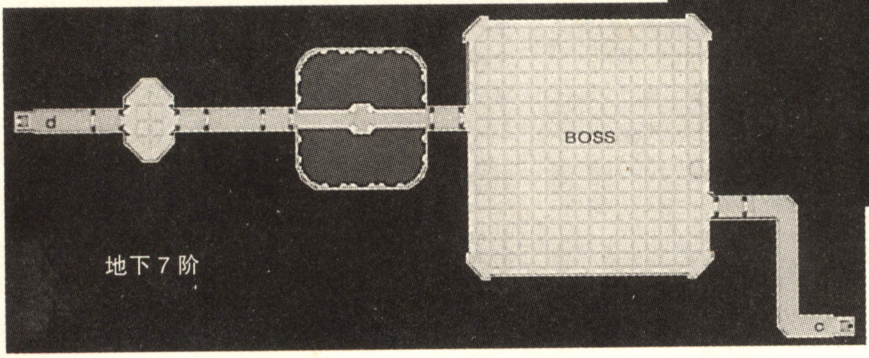








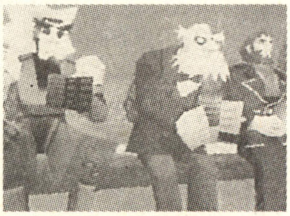


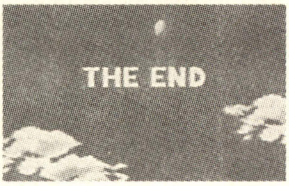


取得ITEM—1. トウンアクセスSP　2. 40000Z
3. トウンブラスターSP　4. スナイプユニット　5. 36000Z
6. 10000Z　7. ディフレクター　8. 100000Z　9. 150000Z

Rockman Dash 最快速流程攻略

- OPENING
- 灭火
- Yooshyonca 村镇
- Junk 店
- 祖的实验室
- Yooshyonca 废坑
- BOSS ~ 刹以华
- 取得水晶
- 禁断之地
- BOSS ~ 奥鲁夫
- BOSS ~ 玛姆
- 遇上古代人
- 开始寻找封印之键
- MANDA 岛
- BOSS ~ 多伦
- MANDA 岛之遗迹
- BOSS ~ 波拿 1
- BOSS ~ 波拿 2
- 取得蓝色 CARD KEY
- 开启蓝色石碑机并
- 取得封印之键 1
- BOSS ~ 卡路卡路保美
- SULPHUR・BOTTOM 号
- NEENO 岛
- 1 号门
- 2 号门
- 3 号门
- 4 阶
- BOSS ~ 道拿希
- CALVANIA 岛
- 帮助两名小孩
- 攻打古拿度要塞
- 救出亚修
- NEENO 岛
- 守护 ROLL
- NEENO 岛之遗迹
- 开启注水开关器
- BOSS ~ 米度斯
- 取得水之键 1
- 取得水之键 2
- 取得封印之键 2
- BOSS ~ 巴哥舒家斯 1
- BOSS ~ 巴哥舒家斯 2
- SULPHUR・BOTTOM 号
- SOULKADA 岛
- 解放 KIMOTOMA 镇
- 取得蓝色解除钥匙
- 取得红色解除钥匙
- BOSS ~ 迪西路
- SOULKADA 岛之遗迹
- 开启电源开关器
- 保安镇 A
- 保安镇 B
- 保安镇 C
- 协助多伦
- BOSS ~ Vojigairon
- 取得 1F 门之钥匙
- 封印之键被夺
- BOSS ~ 多伦
- BOSS ~ 斑
- 夺回封印之键 3
- SULPHUR・BOTTOM 号
- Yooshyonca 村庄
- 公寓找祖
- 取得列车之键
- 乘列车截击盗贼团
- Yooshyonca 岛之遗迹
- 取得蓝色护罩解除钥匙
- 解除蓝色护罩
- 取得红色护罩解除钥匙
- 解除红色护罩
- 引敌入陷阱
- 取得三条 KEY
- 取得封印之键 4
- BOSS ~ ATUKAMI
- SULPHUR・BOTTOM 号
- BOSS ~ 智智
- CALVANIA 岛
- 要塞前
- 天堂
- DEFENCE AREA
- SIDE AREA
- MOTHER AREA
- BOSS ~ 卡战役卡路保美
- BOSS ~ 米度斯
- BOSS ~ ATUKAMI
- BOSS ~ Vojigairon
- BOSS ~ 西娜 1
- BOSS ~ 西娜 2
- THE END





游戏中各种资料检索

BUSTER

名称	取得地点/取得条件	金额	效果
パワーライザー	JUNK 店	1600	攻击+2
ターボチャージ	JUNK 店	800	弹数+2
レンジアップ	JUNK 店	1200	射程距离+2
ラピッドアップケ	FLUTTER 号	1000	连射+2
ブラストユニット	JUNK 店(禁断之地完成后)	3000	攻击+1/弹数+2
バスターユニット	JUNK 店(禁断之地完成后)	4000	攻击+1/射程距离+2
ロットユニット	JUNK 店(禁断之地完成后)	2500	弹数+2/连射+1
トウンストライク	JUNK 店(POKTE 村复兴后)	4000	攻击+1/弹数+1/射程距离+1
トウンプラスター	JUNK 店(POKTE 村复兴后)	4000	攻击+1/弹数+2/连射+2
トウンアクセス★	POKTE 村(汉字特训)	2000	弹数+1/射程距离+1/连射+1

HELMET

名称	取得地点/取得条件	金额	效果
ノーマルヘルメット★	MANDA 岛之遗迹	5000	保护头部,速度减低

ARMOR

名称	取得地点/取得条件	金额	效果
ノーマルアーマー	JUNK 店	3500	装甲 UP,速度减低
ファストアーマー	JUNK 店(禁断之地完成后)	15000	被敌人击倒之伤害为 3/4
ファストアーマーSP	JUNK 店(MANDA 岛之遗迹完成后)	25000	被敌人击倒之伤害为 3/4 装甲 UP,速度减低

SHOE

名称	取得地点/取得条件	金额	效果
ダッシュシューズ★	由 JUNK 店"ローラーボード"和 YOOSHYONCA 废坑中取得的"古いホバージェット"所开发	5000	ROLLER DASH
アクアシューズ★	MANDA 岛之遗迹完成后,在 JUNK 店买得的"アクアチップ"所开发	5000	水中 ROLLER DASH
レジズトシューズ★	MANDA 岛之遗迹完成后,在 JUNK 店买得的"レジストチップ"所开发	5000	减轻由地面带来的燃烧和冻结的伤害
ライトシューズ★	在 JUNK 店买得的"ライトチップ"所开发	5000	回避由地面带来的所有伤害

回复道具

名称	取得地点/取得条件	金额	解说
ライフパーツ	JUNK 店	2	增加 LIFE 计的上限
エネルギーボトル	JUNK 店	600	LIFE 回复
エキストラパック	JUNK 店	3	增加 ENERGY 瓶的容量
メデイスンボトル	JUNK 店	6400	治疗特殊伤害
メデイスンック	JUNK 店	4	增加 MEDISN 瓶的容量
ハイパーカードリッジ	JUNK 店(MANDA 岛之遗迹完成后)	2000	特殊武器 MAX
ロールの手作り弁当★	FLUTTER 号的冷藏库	100	LIFE 全回复
パクテまんじゆろ★	POKTE 村的汉字特训	1000	LIFE 全回复
ほしいも★	POKTE 村的汉字特训	800	LIFE 一半回复
食べかけチョコ★	POKTE 村的汉字特训	100	LIFE 一半回复
変なジュース★	POKTE 村的汉字特训	50	LIFE 一半回复

其他

种类	名称	取得地点/取得条件	金额	解说
装备	ライトバリア	JUNK店(MANDA岛之遗迹完成后)	50000	不会受到敌人的攻击
礼物	クッション	杂货店(MANDA岛之遗迹完成后)	20000	送给ROLL的礼物
礼物	めいぐるみ	杂货店(MANDA岛与多伦战斗后)	5000	送给ROLL的礼物
礼物	サルファーボトム模型	杂货店(MANDA岛与多伦战斗后)	100000	送给ROLL的礼物
水晶	ディフレクターB★	POKTE迷宫	120000	不会在商店买到
杂货	ポクテ茶★	POKTE村的汉字特训	10000	不会在商店买到
杂货	ゆのみ★	POKTE村的汉字特训	50000	不会在商店买到
装饰物	トイレせんじよろざい	杂货店(禁断之地完成后)	1500	放置在FLUTTER号内
装饰物	かんよろしょくふつ	杂货店(POKTE村复兴后)	5000	放置在FLUTTER号内
装饰物	マンガ	杂货店(POKTE村复兴后)	1200	放置在FLUTTER号内
装饰物	ツボ	杂货店(POKTE村复兴后)	30000	放置在FLUTTER号内

特殊武器

名称	开发需要之道具	效果
アクアブラスター★	没有	灭火
バキュームアーム★	坏れたそろじ机和强力モーター	吸取DEFLEATER和ENERGY CUBE等
ホーミングミサイル★	ロケットはをび和开发メモ1	射出HOMIGN弹(可移动攻击)
ドリルアーム★	坏れた电气ドリル和强化ギア	将裂开的墙壁破坏
マシンガアーム★	ロングバレル和坏れたモデルガン	射出MACHINE GUN子弹
アースクリーパー★	ボーリングの玉和さびた地雷	射出在地面滚动的弹(与障碍物接触便会引爆)
バスターキャノン★	ふといパイプ和开发メモ2	射出强劲的加农炮(射程表)

名称	强化费
アクアブラスター★	不能强化
バキュームアーム★	弹:1000/10000/100000 射:1000/2000/4000 特:1000/2000/5000
ホーミングミサイル★	攻:10000/12000/1000000 弹:15000/30000/500000 射:5000/30000/60000 连:1000030000/100000 特:10000/30000/1000000
ドリルアーム★	攻:1000/2000/3000 弹:1000/1500/2000
マシンガアーム★	攻:3000/30000/100000 弹:5000/15000/25000 射:1000/5000/10000 连:2000/20000/50000
アースクリーパー★	攻:2000/4000/6000 弹:3000/5000/7000 射:1000/1500/2000 连:1500/2500/3500 特:5000/7500/18000
バスターキャノン★	攻:30000/50000/500000 弹:30000/60000/120000 射:30000/50000/60000D

道具开发

开发道具	开发成果	效果
アクアチップ	アクアシューズ	可以在水中进行ROLLOR DASH
ジョイントプラブ	アダプタープラグ	可以在BUSTER中安装三件PARTS
レジストチッグ	レジストシューズ	减低地面造成的伤害
ライトチップ	ライトシューズ	可以防止在麻痹地面上产生麻痹
スパイクチップ	スパイクシュース	在冰上移动不会滑行

特殊武器名称

ホーミングミサイル	バスターキャノン	リフレクトアーム	ブレードアーム
バキユームアーム	アースクリーバー	シールドヤーム	リモートチャージ
マシンガンアーム	ハイバーシェル	シャイニングレーザーガン	
ドリルアーム	スプレッドバスター	グラッシュボム	

完全攻略

遥远的时空中

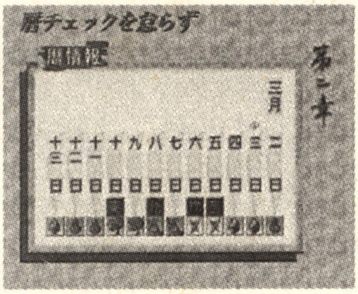
机种:PS　厂商:KOEI　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:发售中

“遥远的时空”中是一款属于恋爱AVG类型的游戏，其中分为神子与八叶们退治怨灵的部分，也有神子与八叶间恋爱的部份。在这回攻略中我们将分为两部份分别为大家作一下具体的解说与攻略。

战斗方法、物语攻略及必要的基本知识解说

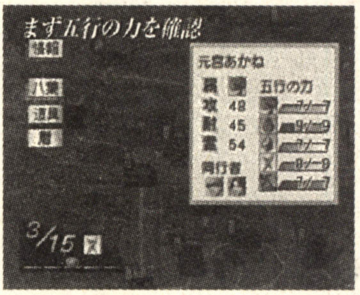
前半部分基本过程

从第2章到5第9章，初日，终日物忌日都不可外出。而且方忌与五行有关度也有限制，必须考虑在预想外的日子里突发事件，可以自由行动的日子也很少。所以每章回开始和一天结束时，一定要确认年历，制定行动计划。



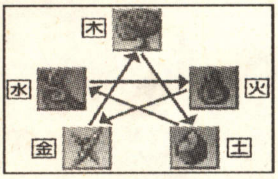
为了度过充实的每一天

外出时的行动，主要分为“怨灵退治”和“力的具体化”。进行哪个都可以，但要注意的是神子的五行力。神子的力量如果不够就不要勉强。首先要强化五行，或者处于使用术的状态时，都要认真地确认一下情报。



战斗讲座

五行属性的相关关系



主人公，八叶和怨灵具有各种不同的属性。所以之间也不同相性。比如木克土，金克木。把相性掌握熟练，战斗就能顺利进行。

基本行动——目标是提高八叶的集中力

神子行动的基本是和指挥“应援”开始与八叶对话。比起自己攻击，让八叶集中力上升更具效率，提高他们的气(集中力)。再在适当时刻使用回复和术。当然，神子是指挥官。

选择具体的哪句台词在不同场合有不同判断。简单判断的标准就是看性格和彼此关系和气力状态。还有，两个人一起谈话时，只有一个人一直在说也会使反应变化。

判断点

- 八叶的性格
- 对方和自己关系
- 自己的状态



使用术提高信心

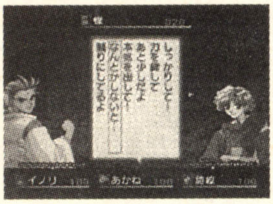
对付怨灵八叶应使用有利的术。这会使“信心”上升，使战斗一开始，集中力就开始提高。用不同的声音对术有不同效果。小心使用气。可育成“信心”。



◀最后的结果能够提高八叶的信心与集中力。

“应援”的台词会变化?

表示指挥应援的台词有7个。左边3句可决定神子的性格。语言意思相近，但表现不同。给人印象不同。你的助威词是什么?





八叶的关系也有变化

与八叶组队后，经历重重战斗信赖度会上升。随着友谊加深。保护彼此的回数也会增加。



气力过半回复

用谈话不行的情况下对八叶进行回复。会使“信心”和集中力上升。但气力高也有时不值得高兴…虽然会有各种状况，但确实是有效果，尤其是气力降到一半的时候。



◀选择适当的行动八叶会做出不同的反应。

有效率地行动把握各地情报

和哪位八叶外出是很重要的。要选择对“怨灵退治”和“力具体化”有利的人选，这样土地级别也会上升还有必要用心找物品和心的碎片。



区域	地名	五行属性	怨灵的名子	怨灵的级别	怨灵的 HP	八叶的术
洛中（不受方忌的影响）	神泉苑	水	–	–	–	–
	朱雀门	金	–	–	–	–
	一条戻り桥	木	犬神	1	230	–
	河原院	土	幽灵	1	215	鹰通 2
	东寺	火	–	–	–	–
	罗生门迹	土	小鬼	1	200	–
洛东（东的方忌日不要去）	神乐冈	土	–	–	–	–
	大丰神社	木	ねずみ	2	275	–
	大文字山	火	ぬえ	4	395	イノリ 3
	将军冢	金	武者像	2	290	赖久 2
	音羽の泷	水	ぬれ手观音	2	265	–
	案朱	木	かまいたち	5	430	友雅 3
洛南（南的方忌日不要去）	剑神社	金	百面鬼	3	345	泰明 2
	伏见稻荷	土	きつね	3	315	–
	随心院	火	文车妖妃	6	500	永泉 3
	墨染	木	枯木精	5	440	天真 3
	吉祥院天满宫	火	ヤタガラス	2	265	イノリ 2
	桂川川边	水	ミズチ	3	350	–
洛西（西的方忌日不要去）	桂	金	古镜	3	330	友雅 2
	松尾大社	木	豆狸	2	260	–
	蚕ノ社	水	蝶	3	320	天真 2
	野宫	火	齐姬の灵	3	320	时纹 3
	清凉寺	金	しょうけら	6	530	赖久 3
	双ヶ丘	土	ノヅチ	2	280	–
洛北（北的方忌日不要去）	火之御子社	火	土蜘蛛	1	200	时纹 2
	北山	金	天狗	5	450	鹰通 3
	船冈山	土	龟	2	270	–
	上贺茂神社	水	牛鬼	4	400	泰明 3
	深泥ヶ池	水	かえる	2	260	永泉 2
	纪の森	木	–	–	–	–



土地等级和神子力量的关系

土地等级对神子五行力量有影响，退治怨灵，土地等级的数值就会加在神子五行的力量上，相反怨灵复活，土地等级的力就会消失。但是，土地等级不等于怨灵的强大。这一点要注意。

为了得知他的喜好

八叶每个人都有各自不同喜欢的地方，香，花和色。这是恋爱进行的重要项目。不知道香，花，色的很麻烦，但为了看到他喜悦的表情，还是想办法打听一下吧。这次我们就来介绍这种情报的的入手方法。

喜欢的地方

●向仲间的八叶请教

在“力的具体化”结束时，直接去向同行的八叶请教。虽然不好意思但也不要拘紧，不过本人也同行的情况下就不可以问了。一定要在对方不在的情况下自己悄悄地问……

●请教藤姬

在休假日里可以请教藤姬。她不会直接了当告诉你地名。而是提供带有特征的情报。听了后赶紧去找吧。

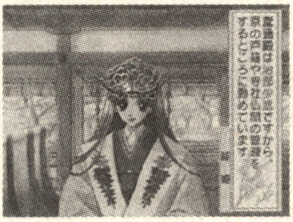
喜欢的色，花，香

●问本人

用“力的具体化”取得物品时，可以直接问与你同行中你中意的八叶。或是以赠文为机向他本人请教这个问题。如果他什么反应也没有。那就是不喜欢。这是一个值得利用的好机会。

●请教藤姬

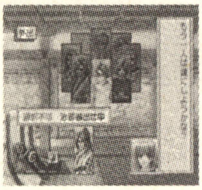
在休假日里请教藤姬。但一开始时什么也了解不到。如果她不告诉你，那藤姬和神子的关系就有可能是……



小知识

壹 八叶的预定会随机会变化

“在选择外出同行者时，想找的人不在馆里。”“意中人没来接我。”这样的经验有过吗？不过没关系。只要前一天睡觉前存档，再读取就可以回避了。



贰 什么也不做故事照样进行？

各章虽都有指示该去的地点和目的，但不一定非得照着做。也许会错过一些事件，但只要在最终日前把规定的事做完就可以平安进入下一章。



叁 “力的具体化”一次清除

一次挑战所有的告示版，会使同行的八叶的感受心和“信心”提高。但特权仅限于各地一次。为了得到物品，用地图上的 SAVE 和 LIAD 去挑战吧。



おまけ 温情的 2 人

逃避战斗，一般会使八叶的信心下降。但在固意的情况下信心也不会下降，永泉和诗纹这两人就是这样，算不上优点但组队对也可参考一下。

おまけ 2 人出外

外出只两个人怎么样？这当然是想都想死的事。但并不是每个人都会应承体，去找最亲密的八叶试一试。场面也少许展开……但，期待过剩严禁。

完全攻略 COMPLETE STRATEGY

战斗方法、物语攻略及必要的基本知识解说

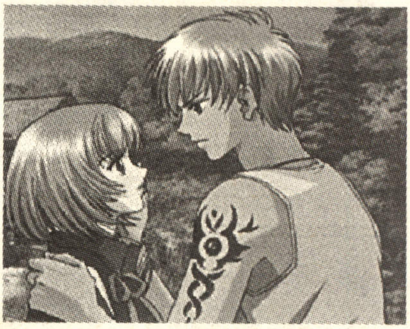
检查 16 个物语

第二章至第五章，由《青龙篇》、《朱雀篇》、《白虎篇》、《玄武篇》共 16 个小故事构成。要想全部玩全的话至少也要玩 4 遍才行。虽然看起来很费时间，但是设计者为了玩家着想并没有改变难易度。

PLAY CHICK	第二章	第三章	第四章	第五章
青龙篇				
朱雀篇				
白虎篇				
玄武篇				

无论选择每一章故事基本流程都相同

虽然使拿到的招示牌相同，但会根据玩家选择的章回不同而故事发展不同。但找到招示牌和牌入手所发生的事件各章都不会有变化。一系列的寻找招示牌行动和各章故事（初日和特定日所发生的事件）和与之有关连的都将发生。为了将各章中共通的牌得到，可参考下面的注意点。当然，不按这个顺序，得到招示牌也是可能的。



故事	行动图	注意点
东の札（青龙篇）	神乐冈→神泉苑→大文字山→将军冢	在神泉苑，找永泉，鹰通，友雅中任何一人一同。在将军冢找 2 名青龙作仲间。
南の札（朱雀篇）	东寺→罗生门迹→剑神社→吉祥院天满宫	在罗生门迹找 2 名朱雀作仲间，去剑神社虽不得不带上祈，吉祥院天满宫带上诗纹。但可不按顺序。
西の札（白虎篇）	朱雀门→蚕ノ社→松尾大社→一条戻り桥	松尾大社遇见友雅，一条回桥遇见鹰通。这 2 人也是必须同行但可不按顺序。
北の札（玄武篇）	纪の森→火之御子社→深泥ケ池→船冈山	去船冈山带上两名玄武作仲间。

目标，制霸前半第二～第五章

剧本选择——变化一览

如果要玩几次的话当然要避开曾经选过的剧情了。这时就可以参考右侧了。这是以事件发生日，初日和终中以外发生的主要剧情所关连事件为主的。

章头标题也将变化

同样是第二章，选择事件的变化，画面上的歌词也将不一样。





		篇名	概要	事件发生日期
第二章『セフル』		青龙篇	塞菲尔接近八叶的一方，煽动对别人的不信	3 月 7 日
		朱雀篇	塞菲尔利用外表，讨好诗纹。	3 月 7 日
		白虎篇	听了塞菲尔一番诉说，性格认真的鹰通表示同情。	3 月 4 日
		玄武篇	用各种假像造成大家的不和。	3 月 10 日
第三章『イクティダール』		青龙篇	2 个人不能理解对方和想法的立场	3 月 16 日
		朱雀篇	听信鬼话和诗纹不原谅祈。	3 月 19 日
		白虎篇	与鬼亲近的友雅对鹰通……	3 月 21 日
		玄武篇	让连理的贤木再生	3 月 19 日
第四章『梓林』		青龙篇	梓林化为普通少女。娇小可人	4 月 2 日
		朱雀篇	梓林化身病弱少女，成为祈的朋友	3 月 30 日
		白虎篇	梓林引诱因力量不足而焦燥的鹰通	4 月 3 日
		玄武篇	梓林接近永泉，迷惑他。	3 月 29 日
第五章『兰』		青龙篇	外出寻访失踪的天真，结果遇见了兰。	4 月 15 日
		朱雀篇	朱雀和神子去伏见稻荷照顾老婆婆。	4 月 12 日
		白虎篇	兰阻止内亲王在野宫举行仪式	4 月 12 日
		玄武篇	兰败坏贺茂祭。	4 月 15 日





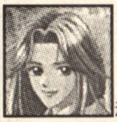
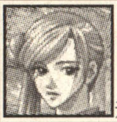






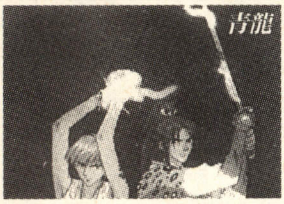
八叶技一览表

最初使用的技是级别壹，贰和叁的技可以到各地去发觉。

角色	技的级别	名称	效果	威力	八叶必要集中力	神子消费的五行力				
 天之青龙 **源 赖久** 神技一刀是很强的技，它可以一下击倒对方。	壹	风破斩	风属性攻击	94	45	2	－	－	－	－
	贰	神技一刀	一击必杀	－	65	3	－	－	2	－
	叁	荒风岚阵	强力的风属性攻击	188	80	5	1	3	5	－
 地之青龙 **森村天真** 有追加效果束缚的神鸣缚，要尽早觉醒。	壹	召雷击	雷属性攻击	96	45	2	－	－	－	－
	贰	神鸣缚	束缚效果雷攻击	120	65	3	－	2	－	－
	叁	天震落雷	强力的雷属性攻击	192	80	5	－	5	1	3
 天之朱雀 **イノリ** 以火属性攻击为主，与金属性的敌人战斗时非常有利。	壹	火炎阵	炎属性攻击	100	45	－	2	－	－	－
	贰	炎气净化	净化效果炎攻击	120	65	－	3	2	－	－
	叁	业火灭烧	强力的炎属性攻击	200	80	1	5	5	3	－
 地之朱雀 **流山诗纹** 使用岩坚耐援的攻击技可以使我方的耐久力上升。	壹	地来击	大地属性攻击	106	45	－	－	2	－	－
	贰	岩坚耐援	耐久能力上升效果	－	65	2	－	3	－	－
	叁	泰山鸣动	强力的大地属性攻击	212	80	5	1	5	－	3
 天之白虎 **藤原鹰通** 使用锐牙攻援可以通常攻击力上升。	壹	阳光天净	阳光属性攻击	104	45	－	－	－	2	－
	贰	锐牙攻援	攻击能力上升效果	－	65	2	－	－	3	－
	叁	天轮金射	强力的阳光属性攻击	208	80	5	3	－	5	1
 地之白虎 **桔 友雅** 星气流转可以夺取敌人的气力回复神子的气力。	壹	星晶针	星属性攻击	106	45	－	－	－	2	－
	贰	星气流转	夺取气力效果的星攻击	90	65	－	－	－	3	2
	叁	神星无双大将军	强力的星属性攻击	212	80	－	3	1	5	5
 天之玄武 **永泉** 使出雨缚气可使敌人的动作一时停止。	壹	水击波	水属性攻击	110	45	－	－	－	－	2
	贰	雨缚气	束缚敌人效果	165	65	2	－	－	－	3
	叁	流击双邪	强力的水属性攻击	220	80	5	1	3	－	5
 地之玄武 **安倍泰明** 使用禁咒符阵可让敌人无法使用特殊攻击。	壹	咒符退魔	符术攻击	114	45	－	－	2	－	－
	贰	禁咒符阵	禁咒符术攻击	120	65	－	－	3	－	2
	叁	太上镇宅灵符	强力符术攻击	228	80	－	3	5	1	5

协力技一览

神子与天地八叶利用四方札的力量可以放出强力的协力技，下表就是协力技发生的必要条件。

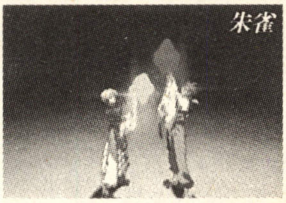


隆三世明王咒

攻击属性

威力：**300** 八叶必要的集中力：**71**

神子消费的五行力：5 4 2 3 5



军荼利明王咒

攻击属性

威力：**300** 八叶必要的集中力：**71**

神子消费的五行力：3 5 5 4 2



大威德明王咒

攻击属性

威力：**300** 八叶必要的集中力：**71**

神子消费的五行力：5 2 3 5 4



金刚夜叉明王咒

攻击属性

威力：**300** 八叶必要的集中力：**71**

神子消费的五行力：2 4 5 3 5

恋爱部分解说攻略

了解 2 种变爱模式的不同

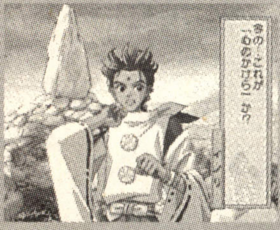
恋爱的发生，进展分为通常型和急展开型两种。无论是哪一种都可经恋爱事件而达到最终阶断的成功，成为“最终予约候补者”，但只成了候补是看不了结尾动画的。只有在 10 章选择作战对手，才能满足结尾动画的初条件。

一般而言，通常恋爱进行到第二阶段成功了。就不会再发生急展开恋爱。同理，发生了急展开变爱就不会再发生通常恋爱。

关于通常恋爱

收集齐八叶中任意一人的 4 块“心之碎片”时。恋爱情节就可能发生进展。

这个过程全部分为 4 阶段。(心的碎片中有 3 块在八叶喜欢的地方可以找到)。游戏进入序盘时，就会发生集到一块心之碎片的恋爱事件。但到了 8 章以后如果“信心”、“感受心”不达到一定值以上就不会发生了。



▲通常恋爱的发生，只有积极的去寻找“心之碎片”，才能达成。玩家要努力的去寻找呀！

关于急展恋爱

这个过程全部分为 2 个阶段。它的发生是与“心之碎片”的发生是无关的。如果想发生急展恋爱，“信心”和“感受心”必须达到一定值以上。而且在第 6 章至第 9 章之间不能发生，可谈的角色受限制。在后半段故事选择天篇（赖久、祈、鹰通、永泉）选择地篇（天真、诗纹、友雅、泰明）都可能会发生。



▲如果想发生急展开恋爱就必须使“信心”和“感受心”达到一定的程度才可能发生。

也有八叶以外的结尾存在！

以八叶以外的鬼为对像是不行的。而以藤姬和兰这样的女孩子为对象发生条件虽是秘密。但只要勤接触，总会有所发现……但八叶的恋爱虽然重要。但也请看看有可爱女孩的结尾。





和以前的 RUBY PARTY 采访讲的一样，没有鬼的 ENDING。

关于“变爱事件成功”

通常恋爱。急展开恋爱都有“事件写真”的表示，在结束时如果保持上升（UP），这个事件就宣告成功。如果途中上升（UP）。就会回到通常会话状态。事件宣告失败。在通常急展开的第一阶段是没有 IUPUT STILL(事件写真)的。



在喜欢的地方会发生什么？

与角色一同去八叶喜欢的地方。总会有事件发生的。此如找到“心的碎片”，除此外还会有外话发生，可从中得知角色的兴趣和性格。不过这样的会话事件也不是一定会发生的。





恋爱事件基本模式

恋爱事件有各种各样的方式，不能一概而论。在此举一个简单的例子。

迎接早上的来临



▲每一个早晨都可能会发生迎接，这样就会展开事件。

通常对话



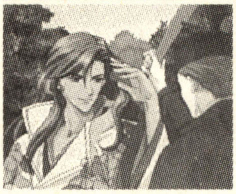
▲与普通时候一样，站在相同的距离对话。

亲密对话



▲谈论间，他会有突然走近说一些亲密的话语。

发生事件



▲会多出一枚图片，在对话完以后可以欣赏。

终了



▲回到房间后他会走近向你说声晚安。

八叶的喜好和道具下落大公开

香·花·色（信）主要是使感受心上升的道具。用心去找吧，为了实现力的具现化。

要注意季节的变化



背景非常让人注目，在同一场所季节不一样花开的也不一样。

有香的场所	
荷叶	神泉苑
侍从	河原院
黑方	音羽の泷
梅花	墨染
菊花	纪の森

有纸的场所	
薄红	朱雀门
银色	一条戻り桥
紫苑	东寺
蒸栗色	罗生门迹
淡萌黄	桂川川边
浅葱	蚕ノ社
蓝墨茶	火之御子社
淡香	北山

有花的场所		
春	桃	上贺茂神社
春	山吹	松尾大社
春	椿	大丰神社
春	樱	案朱
春	木莲	剑神社
夏	のうぜんかずら	伏见稻荷
夏	石榴花	随心院
夏	桔	吉祥院天满宫
夏	下野	清凉寺
夏	藤	神乐冈

八叶的喜好

名子	喜好的场所1	场所2的提示	场所3的提示	香	色	春の花	夏の花
源赖久	深泥ケ池	樱の木がたくさんある	圣なる送り火をたく	梅花	紫苑	樱	桔
森村天真	船冈山	川边	下野の花が关く	梅花	浅葱	桃	藤
イノリ	将军冢	京の外れにある神社	山吹の花が关く	荷叶	薄红	桃	のうぜんかずら
流山诗纹	伏见稻荷	池の中に鸟居が立つ	朱雀大路のずっと先	菊花	蒸栗色	山吹	のうぜんかずら
藤原鹰通	案朱	ネズミの像がある社	京の外れの田园地带	侍从	淡萌黄	樱	石榴花
桔友雅	随心院	见晴らしのいい丘	洛中のさびれた场所	侍从	银色	木莲	桔
永泉	音羽の泷	洛西の竹が茂る场所	天女を奉っているお宫	黑方	蓝墨茶	椿	下野
安倍泰明	火之御子社	桥がある	杉が茂る山奥	菊花	淡香	山吹	藤

后半部第六章～第九章流程和要点

天篇与地篇的不同

后半段的主要故事目的是从鬼的手中解放堕落的四神。分为天篇地篇两部分，虽然可决定解放的顺序，但不能像前半段一样选择剧本。

天篇与地篇主要不同在于八叶。解放同样的四神但故事发展完全不同。天篇的顺序为玄武—白虎—朱雀—青龙，相反地篇是青—朱—白—玄。与前半段同样。一样到解放（寻找解开诅咒的地方）。天地选哪一方都不会有变。

另外也和前半段一样无视指示进行游戏，在期限内解放四神。不过这样就不能以作战来封印四神了。如果想封印四神，就一定要按顺序逐一解开四神的诅咒。

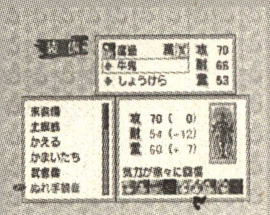
后半剧情行动提示

青龙	与赖久（天真）去音羽的瀑布 ▶	松尾大社、罗生门迹、吉祥院天满宫这三个地方去那都行 ▶	去找桂，向人打听，听到见到鬼的人的话
朱雀	与イノリ（诗纹）去墨染 ▶	桂、野宫、蚕ノ社这三个地方去那都行 ▶	去双ケ丘，目标是北边的地方
白虎	与鹰通（友雅）去野宫 ▶	一条戻り桥、将军冢、神乐冈这三个地方去那都行 ▶	去大丰神社，在境内搜索
玄武	与永泉（泰明）去北山 ▶	东寺、神泉苑、音羽的瀑布这三个地方去那都行 ▶	去剑神社向人打听

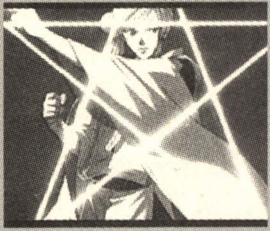
关于封印

后半端开始战斗中使用的“封印”。用不用都可以。除了5章最后初次用封印（夜叉战）外。对付所有的怨灵都可以这样选择。不过，封印怨灵和四神的招示牌若被装备了还可发挥出其它能力，除了有此特殊不能封印的理由外，其它时候都对玩家十分有益。要考虑到敌人气力的战斗是有些麻烦，还是带一名对敌属性强的八叶上阵来作调整吧。

●怨灵的封印



封印怨灵会使在战斗结束后八叶的感受心上升。另外，这样怨灵也不会复活。让神子的五行力变强。打到敌人使“信心”上升（偶而例外）。怨灵复活的话，五行力就会不安定。



●四神的封印

四神封印的札可以对应的装备到八叶的身上，在战斗中可以召唤四神发挥强大的攻击力，有利于战斗。

●封印疏乎之处……



进入战斗首先要确认自己的五行力和封印所力要的五行力。计算要封印的回数和用术的余裕。因为封印有失败的可能性。所以最好分为2回。如果一次没成功，就在敌气力变红前调整。

祈祷胜利、研究心的UP方法

为了进入恋爱事件的最终阶段，通常和急展开都需要一定值以上的“感受心”和“信心”。有时不管用什么办法，有些角色的心就是上升不上去（男人的心呀……）是不是有人特别为“信心”而辛苦不堪呢？接下来就介绍会话和应援选择项以外能够使“信心”提高的方法。

这个方法适用于全部角色。但是“信心”值上升是很复杂的一件事，在某些特殊时刻可能有一些例外发生。

其一 集全全部的招示牌

尝试“力的具现化”时，能把全部12枚招示牌翻掉。就会使同行的八叶“感受心”和“信心”提高，利用这一点使用SAVE和LIAD反复去做吧。不过也有无效的时候(没翻全12枚招示牌)。



▲得到道具类物品后，可以使集中力和根气上升。

其二 调整战斗法

战斗是经历多次后得到贵重经验值的重要事件。绝不能放过这个机会。在战斗中使心值上升不确定要素很多，不可吊以轻心，特别是“信心”不清楚的人可参考左下表进行尝试。



▲术的使用与召唤可以调整战斗中的要素。

其三 寻找诅咒之种

战斗也好，翻牌也好，如果不是和心爱的八叶同行就毫无意义了。以达到目标值为目标一口气前进吧。“信心”在2—5章间会容易上升。到6—9章如果还不足，就要通过打倒怨灵，找到诅咒之种来解决。



	信心	感受心
一定UP	★以力的具现化翻掉所有的招示牌。 ★2—5章时了解到招示牌的所在(知道时就UP) ★6—9章时驱除四神的诅咒（除去诅咒之种时就UP) ★战斗时用通常技打倒怨灵和四神（战斗结束时UP)	☆以力的具现化翻掉所有的招示牌 ☆以力的具现化将花一纸一香得手之际，与其爱好相同的八叶一同进行 ☆送俳文给八叶，送对方喜欢的花，用他所喜欢颜色的绝。 ☆接受早晨的邀请。 ☆以战斗封印怨灵和四神 ☆在八叶喜欢的场所发生会话事件 ☆打倒怨灵和四神，用术刺喉咙 ☆烧八叶喜欢的香
有UP的可能性	★事件和战斗时的会话(依据选项)。 ★召唤四神 ★战斗中回复	☆事件和战斗时的会话(依据选项) ☆召唤四神
不确定	★战斗中使用用术（依八叶而不同)	☆战斗中使用用术(依八叶而不同)

注：★代表信心，也是游戏中的绿色星；☆代表感受心，是游戏中的红色星。

CLEAR 后复加新发现！

游戏过关后，在游戏菜单中会追加复加”其中的“绘卷物”是游戏中所出现的“事件写真”画面，如果都集全了。就会有事发生。

●集一个人的写真

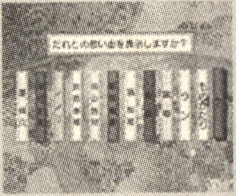
八叶每一人都有8枚写真。全部集全在第9枚的位置就会有红色的底片（藤姬、兰集全3枚就会出现)。全部集全后就可看到特别“复加”，内容目前保密。但一定会让你再感动一回。





●复加写真的存在

集全写真后，将追加三枚复加写真。要满足以下条件，第一枚/集全青龙、白虎全部写真，第二枚/集全白虎，朱雀全部写真；第三枚/集全八叶全部写真。



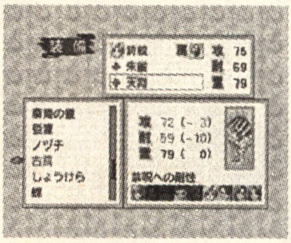
●勿忘物忌写真

物忌事件也可心集到写真。手结局的写真都到手了，绘卷物的底片又还没全部翻开不足之处就是物忌照片。



有效活用封印符

封印怨灵和四神的封印符，在战斗中是使其有利进行，不可缺少的。特别是基本攻击力和防御力弱的永泉和诗纹，一定要装备强化能力的招示牌，虽可自动装备，但也可试一试手动。



牌装备的模式

神子和文车妖妃和豆狸

神子在陷入混乱，束缚状态，封印这种重要时刻时是作不了指示的，所以要装备防御牌。

八叶以四神为基本

使攻击力，耐久力，灵力全上升20点的四神招示牌可使八叶能力大幅上升。天地哪方都一定要有人装备。

四神战中用属性耐性牌

有属性耐性的招示牌不可装备同属性的八叶、其它人可以。不过，比起属性耐性来，补充耐久力的更有效。

给不喜欢的八叶"湿手观音"

对于心值没必要上升的人当然也不必应援，用术和回复。装备"湿手观音"就可以不用管他了。

用鼠和八咫鸟

鼠的功击力低下，一回合可攻击两次，耐久力高，适于攻击力和耐久力低的角色。而大打击高的八咫鸟会增加受赞扬的机会。两者同装备还可以互补不足。

以(ふラけろ为诱饵)回复伤势

这么作可以少许回复和提高"信心"。不过，也要注意依情况的不同而进行的混乱回复，回复每一个人为基本。

装备(ふラけろ)吸引八叶!!

神子作战受创时，依台词的选择会使八叶的集中力大幅上升。这就是以自己为中心的作战。可以尝试同时装备温手观音和带大量回复符的状态。

四神の名前	五行属性	神子使用封印时必要的五行力					封印的效果				神子召唤必要的五行力					可装备者
		木	火	土	金	水	攻	耐	灵	其他的效果	木	火	土	金	水	
青龙	木	3	5	5	5	3	+20	+20	+20	青龙を召唤する	5	2	3	1	4	赖久、天真
朱雀	火	5	3	3	5	5	+20	+20	+20	朱雀を召唤する	4	5	2	3	1	イノリ、诗纹
白虎	金	5	5	3	3	5	+20	+20	+20	白虎を召唤する	3	1	4	5	2	鹰通、友雅
玄武	水	5	5	5	3	3	+20	+20	+20	玄武を召唤する	2	3	1	4	5	永泉、泰明

地点	地名	怨灵的名子	级别	五行属性	神子使用封印时必要的五行力					封印的效果				可装备者									怨灵(札)的名子
					木	火	土	金	水	攻	耐	灵	特殊效果	神子	赖久	天真	イノリ	诗纹	鹰通	友雅	永泉	泰明	
洛中	一条戻り桥	犬神	1	木	0	1	0	2	0	+5	−	−3	冯依への耐性	○	○	○	○	×	○	×	○	×	犬神
洛中	河原院	幽灵	1	土	2	0	0	1	0	−	−	+5	狙われにくくなる	○	×	○	○	○	○	○	×	○	幽灵
洛中	罗生门迹	小鬼	1	土	2	0	0	1	0	+5	+5	+5	−	○	○	○	○	○	○	○	×	○	小鬼
洛东	大主神社	ねずみ	2	木	0	2	1	3	0	−15	+5	−	通常攻击2回	×	○	×	○	×	○	○	○	×	ねずみ
洛东	大文字山	ぬえ	4	火	3	1	5	3	5	+10	−	−	金属性攻击への耐性	○	○	○	○	○	×	×	○	○	ぬえ
洛东	将军冢	武者像	2	金	1	3	0	0	2	+7	+5	−	−	○	×	×	○	○	○	○	○	○	武者像
洛东	音羽の泷	ぬれ手观音	2	水	3	1	5	0	0	−	−	+7	气力が徐徐に回复	○	○	○	×	○	○	○	×	○	ぬれ手观音
洛东	案朱	かまいたち	5	木	0	4	3	5	2	−	−	+12	土属性攻击への耐性	○	○	○	○	×	○	○	○	×	かまいたち
洛南	剑神社	百面鬼	3	金	1	5	0	0	3	+15	−	−5	−	○	×	×	○	○	○	○	○	○	百面鬼
洛南	伏见稻荷	きつね	3	土	5	1	0	3	2	−	+7	+7	−	○	○	○	○	×	○	○	○	×	きつね
洛南	随心院	文车妖妃	6	火	3	1	5	3	5	−	−	+15	束缚への耐性	○	○	○	○	○	×	×	○	○	文车妖妃
洛南	墨染	樱木精	5	木	0	4	3	5	2	−	+15	−	−	○	○	○	○	×	○	○	○	×	樱木精
洛南	吉祥院天满宫	ヤタガラス	2	火	0	0	3	1	5	+7	−5	−	大打击の发生率上升	○	○	○	×	○	×	×	○	○	ヤタガラス
洛南	桂川川边	ミズチ	3	水	4	3	5	2	0	−	+10	−	火属性攻击への耐性	○	○	○	×	○	×	○	○	○	ミズチ
洛西	桂	古镜	3	金	2	5	1	0	3	+7	−	−	禁咒への耐性	○	×	×	○	○	○	○	○	×	古镜
洛西	松尾大社	豆狸	2	木	0	3	1	5	0	−	+5	−	混乱への耐性	○	○	○	○	○	×	×	○	○	豆狸
洛西	蚕ノ社	蝶	3	水	3	1	5	0	0	+7	−	+7	−	○	○	○	×	○	○	○	○	○	蝶
洛西	野宫	齐姬の灵	3	火	1	0	3	2	5	−	−	+10	−	○	○	○	○	○	×	×	○	○	齐姬の灵
洛西	清凉寺	しょうけら	6	金	3	5	3	1	5	+15	−	−	狙われやすくなる	○	×	×	○	×	○	○	○	○	しょうけら
洛西	双ケ丘	ノヅチ	2	土	3	0	0	2	1	+7	−	−	−	○	○	○	○	○	○	○	×	○	ノヅチ
洛北	火之御子社	土蜘蛛	1	火	0	0	3	1	5	+5	−	−	瘴气への耐性	○	○	○	○	○	×	×	○	○	土蜘蛛
洛北	北山	天狗	5	金	2	5	1	0	3	+10	+10	−	木属性攻击への耐性	○	×	×	○	○	○	○	○	○	天狗
洛北	船冈山	龟	2	土	3	0	0	2	1	−	+15	−5	水属性攻击への耐性	○	○	○	○	○	○	○	×	○	龟
洛北	上贺茂神社	牛鬼	4	水	3	1	5	0	0	−	+12	−	−	○	○	○	×	○	○	○	○	○	牛鬼
洛北	深泥ケ池	かえる	2	水	2	1	3	0	0	+5	−	+5	−	○	○	○	×	○	○	○	○	○	かえる
−	−	夜叉	?	土	5	2	0	4	3	+12	−	−	小ダメージを无效化	○	○	○	○	○	○	○	○	○	夜叉

五行属性的相性和八叶恋爱情报公开

神子与八叶有相性

神子的属性由生日决定，实际上五行分为十干十种类，这对登场人物的相性是有影响的，比如同是木属性的甲或乙相性相对就不同了。知道了各登场人物的相性，调整右表自己的属性，再参照下面的相性表。

相性有“信心”，“感受心”，各种数值见下表，这个数值对后半游戏进行期是的心值上升有所影响，数值商对方的相性就好，数值低对方的相性就差。想和相性不好的人恋爱就要努力了。

藤姬和兰的“感受心”没有参数值，只有“信心”来为事件和结局的条件。



	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
1日	水(癸)	水(癸)	土(己)	木(乙)	木(乙)	火(丙)	火(丙)	火(丁)	土(戊)	土(戊)	土(己)	土(己)
2日	木(甲)	木(甲)	金(庚)	火(丙)	火(丙)	火(丁)	火(丁)	土(戊)	土(己)	土(己)	金(庚)	金(庚)
3日	木(乙)	木(乙)	金(辛)	火(丁)	火(丁)	土(戊)	土(戊)	土(己)	金(庚)	金(庚)	金(辛)	金(辛)
4日	火(丙)	火(丙)	水(壬)	土(戊)	土(戊)	土(己)	土(己)	金(庚)	金(辛)	金(辛)	水(壬)	水(壬)
5日	火(丁)	火(丁)	水(癸)	土(己)	土(己)	金(庚)	金(庚)	金(辛)	水(壬)	水(壬)	水(癸)	水(癸)
6日	土(戊)	土(戊)	木(甲)	金(庚)	金(庚)	金(辛)	金(辛)	水(壬)	水(癸)	水(癸)	木(甲)	木(甲)
7日	土(己)	土(己)	木(乙)	金(辛)	金(辛)	水(壬)	水(壬)	水(癸)	木(甲)	木(甲)	木(乙)	木(乙)
8日	金(庚)	金(庚)	火(丙)	水(壬)	水(壬)	水(癸)	水(癸)	木(甲)	木(乙)	木(乙)	火(丙)	火(丙)
9日	金(辛)	金(辛)	火(丁)	水(癸)	水(癸)	木(甲)	木(甲)	木(乙)	火(丙)	火(丙)	火(丁)	火(丁)
10日	水(壬)	水(壬)	土(戊)	木(甲)	木(甲)	木(乙)	木(乙)	火(丙)	火(丁)	火(丁)	土(戊)	土(戊)
11日	水(癸)	水(癸)	土(己)	木(乙)	木(乙)	火(丙)	火(丙)	火(丁)	土(戊)	土(戊)	土(己)	土(己)
12日	木(甲)	木(甲)	金(庚)	火(丙)	火(丙)	火(丁)	火(丁)	土(戊)	土(己)	土(己)	金(庚)	金(庚)
13日	木(乙)	木(乙)	金(辛)	火(丁)	火(丁)	土(戊)	土(戊)	土(己)	金(庚)	金(庚)	金(辛)	金(辛)
14日	火(丙)	火(丙)	水(壬)	土(戊)	土(戊)	土(己)	土(己)	金(庚)	金(辛)	金(辛)	水(壬)	水(壬)
15日	火(丁)	火(丁)	水(癸)	土(己)	土(己)	金(庚)	金(庚)	金(辛)	水(壬)	水(壬)	水(癸)	水(癸)
16日	土(戊)	土(戊)	木(甲)	金(庚)	金(庚)	金(辛)	金(辛)	水(壬)	水(癸)	水(癸)	木(甲)	木(甲)
17日	土(己)	土(己)	木(乙)	金(辛)	金(辛)	水(壬)	水(壬)	水(癸)	木(甲)	木(甲)	木(乙)	木(乙)
18日	金(庚)	金(庚)	火(丙)	水(壬)	水(壬)	水(癸)	水(癸)	木(甲)	木(乙)	木(乙)	火(丙)	火(丙)
19日	金(辛)	金(辛)	火(丁)	水(癸)	水(癸)	木(甲)	木(甲)	木(乙)	火(丙)	火(丙)	火(丁)	火(丁)
20日	水(壬)	水(壬)	土(戊)	木(甲)	木(甲)	木(乙)	木(乙)	火(丙)	火(丁)	火(丁)	土(戊)	土(戊)
21日	水(癸)	水(癸)	土(己)	木(乙)	木(乙)	火(丙)	火(丙)	火(丁)	土(戊)	土(戊)	土(己)	土(己)
22日	木(甲)	木(甲)	金(庚)	火(丙)	火(丙)	火(丁)	火(丁)	土(戊)	土(己)	土(己)	金(庚)	金(庚)
23日	木(乙)	木(乙)	金(辛)	火(丁)	火(丁)	土(戊)	土(戊)	土(己)	金(庚)	金(庚)	金(辛)	金(辛)
24日	火(丙)	火(丙)	水(壬)	土(戊)	土(戊)	土(己)	土(己)	金(庚)	金(辛)	金(辛)	水(壬)	水(壬)
25日	火(丁)	火(丁)	水(癸)	土(己)	土(己)	金(庚)	金(庚)	金(辛)	水(壬)	水(壬)	水(癸)	水(癸)
26日	土(戊)	土(戊)	木(甲)	金(庚)	金(庚)	金(辛)	金(辛)	水(壬)	水(癸)	水(癸)	木(甲)	木(甲)
27日	土(己)	土(己)	木(乙)	金(辛)	金(辛)	水(壬)	水(壬)	水(癸)	木(甲)	木(甲)	木(乙)	木(乙)
28日	金(庚)	金(庚)	火(丙)	水(壬)	水(壬)	水(癸)	水(癸)	木(甲)	木(乙)	木(乙)	火(丙)	火(丙)
29日	金(辛)	-	火(丁)	水(癸)	水(癸)	木(甲)	木(甲)	木(乙)	火(丙)	火(丙)	火(丁)	火(丁)
30日	水(壬)	-	土(戊)	木(甲)	木(甲)	木(乙)	木(乙)	火(丙)	火(丁)	火(丁)	土(戊)	土(戊)
31日	水(癸)	-	土(己)	-	木(乙)	-	火(丙)	火(丁)	-	土(戊)	-	土(己)

神子的属性	心	赖久	天真	イノリ	诗纹	鹰通	友雅	永泉	泰明	藤姬	ラン
木(甲)	信	25	25	45	15	0	10	50	20	35	40
	想	50	5	10	25	30	35	40	20	-	-
木(乙)	信	25	25	35	25	10	20	40	15	25	30
	想	45	50	5	20	25	30	35	15	-	-
火(丙)	信	50	40	25	35	5	15	0	10	25	10
	想	40	45	50	15	20	25	30	10	-	-
火(丁)	信	40	30	25	25	15	25	10	5	25	20
	想	35	40	45	10	15	20	25	5	-	-
土(戊)	信	0	10	50	25	42	35	5	50	40	15
	想	30	35	5	5	10	15	20	50	-	-
土(己)	信	10	20	40	25	35	25	15	45	30	25
	想	25	30	35	50	5	10	15	45	-	-
金(庚)	信	5	15	0	40	25	25	45	40	10	35
	想	20	25	30	45	50	5	40	40	-	-
金(辛)	信	15	25	10	30	25	25	35	35	20	25
	想	15	20	25	40	45	50	5	35	-	-
水(壬)	信	45	35	5	10	50	40	25	30	15	25
	想	10	15	20	35	40	45	0	30	-	-
水(癸)	信	35	25	15	20	40	30	25	10	25	25
	想	5	10	15	30	35	45	50	25	-	-

恋爱 ONE POINT 情报



源赖久

急展开的长一阶段只发生在天编的 4 月 22 日~4 月 25 日这几天。错过了可就没机会了。



イノリ

急展开的长一阶段只发生在 4 月 27 日~4 月 29 日这几天，同理不要错过。



藤原鹰通

通常模式的第一阶段发生的可能性一直 5 章结束，以后就不会发生了。



永泉

通常，是展开在于最阶段的 6 月 8 日。天篇里青龙，地篇里玄武，都必须解开他们的诅咒。



森村天真

找天真喜欢的地方，寻访他喜欢的地方，对兰的信心影响是……？



流山诗纹

急展开的第二阶段发生，是在地篇第 8 章白天和诗纹以外的八叶外出。



橘友雅

急展开的第一阶段只发生在 4 月 26 日~5 月 1 日。



安倍泰明

找到三块心的碎片后，感受心和信心值达到一定值以上～～



METAL GEAR 燃烧战车 GHOST BABEL

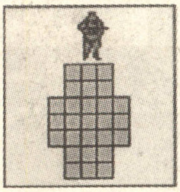
机种:GAMEBOY 厂商:KONAMI 类型:ACT
媒体:卡带 发售日:已发售

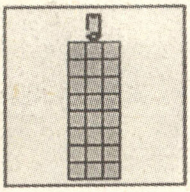
GAME BOY 版的特征

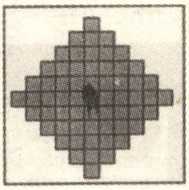
本作是以 PS 版本的《METAL GEAR SOLID》为系统基础设计的，不过不少地方是迁就 GAME BOY 画面表现能力而作出了修改，以下是其中一些其他版本有别的地方。

1 敌人视线

有玩《METAL GEAR SOLID》的朋友，相信都知道不论是一般敌人，或是监视摄影机，都有一定的视野范围。其中以兵士的视野最短，只有 3 个人的距离，所以就算与敌人站于同一直线上，够远的话也会看不见 SNAKE 的。


兵士的视野


监视摄影机的视野


军犬的视野

军犬本身的视野其实很弱，但凭着嗅觉其监视范围变得很大。

2 监视摄影机

在现实中或者以往的《METAL GEAR》里，监视摄影机都是有其死角存在(摄影机正下方)，不过《METAL GEAR SOLID》却消除了这一点，所以面对摄影机，只能以掩护物，或者 CHAFF GRENADE 等东西去应付好了。

3 纸箱

纸箱在以往的版本中，纸箱是可以用作骗过敌人之用，不过在这里只能瞒过监视摄影机，敌兵一看见纸箱就会去拉响警报!

4 闪光弹

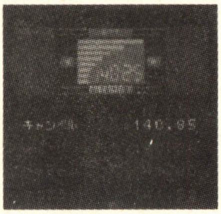
在《METAL GEAR SOLID》里，闪光弹一般只会把敌人弄晕，不过这一次却会触动警报，所以要小心使用!

游戏中的注意事项

以下会介绍一些在整个游戏中都十分有用的技巧。

1 不花时间使用无线电

虽然作第一次无线电通讯时，大佐等人会说出自己的通讯频道，不过大家并不需要记下来，因为只要跟那人物通讯过，其频道便会自己动记下，在无线电画面中按十字钮的下便会见到，选择后按 A 钮便成。



2 斜向移动

GAME BOY 的十字键并不太适用于八方向输入，不过只要善用八方向的话，不论是一般行动或者一些特殊动作 (例如贴墙移动 (都能够轻易使出，方便作战。

3 只要必备品

基本上游戏是尽量避免战斗的，所以不少消耗型道具(如弹药)都是需要时才去取，每一版都是取得主要的道具及武器便足够，以节省时间。

4 道具栏长开

虽然打开选择栏时游戏会停下来，不过总不想经常按钮换道具吧! 所以笔者建议一般情况下，都是持著 ID CARD 行动，方便行动之于，也可减少被发现的机会。

5 立体概念

虽然游戏是以平面来表示地图，但是地图本身是具有立体概念的，例如在办公桌下可以伏下爬进去躲避敌人…所以要善加利用这些地形避开敌人耳目吧!

故事攻略

由于开发中的新型核搭载二足走行战车“METAL GEAR SOLID”，于南美进行演习时，被称为真杜接解放战线(GINDRA LIBERATION FRONT，简称 GILIF)的军事组织盗去，连负责的开发人员也被掳走。而赶往这个中非小国营救的 DELTA FORCE 队员全告失踪，于是军部唯有找来已退役的前 FOX HOUND 指挥官 ROY CAMPBELL，计划潜入敌方的武器要塞破坏 METAL GEAR 及救出人质，而能够胜任此任务的，就只有 7 年前成功潜入这个原称为“OUTER HEAVEN”的地方，破坏 MERAL GEAR 的前 FOX HOUND 工作员—被称为“传说之英雄”SOLID SNAKE……

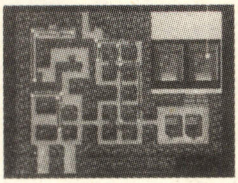
6 了解眼前形势

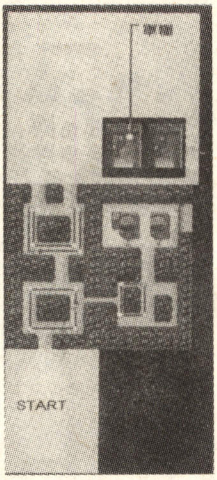
很多时单从雷达是看不清附近环境的，还要避开敌方耳目，这里都大家一个颇有效的方法，就是贴墙时(按紧向墙的十字钮)按 B 钮，SNAKE 便会望向后方，那时便可看清环境作出相应的行动了。

7 耳筒

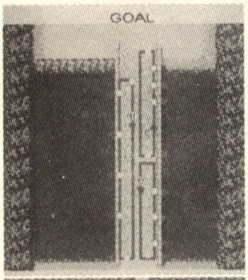
有不少地方是需要听声的，当中有些更是要注意有否发出不必要的声音，所以最好带耳筒听清楚。

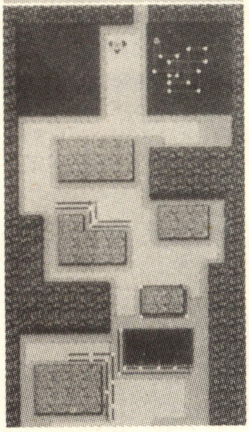
STAGE 1　2 分钟之内到达目标





乘坐运输机来到了ガルエード以南的上空，与大佐通讯过后，便利用降落伞空降到距离要塞 3 公里的地方。当确认降落伞已卸下及没有敌兵发现之后，便与大佐再次联络，这一段任务是接近要塞，而同时负责雷达及通讯的中国女孩美铃则讲解如何使用雷达。完成了通讯后，便开始向要塞进发，由于身上没有任何武器，因此第一件要做的便是找来一些武器防身，避开了敌人的监视后，在草丛中找到一柄 FIVE—SEVEN 手枪(ファイブセブン)，防身还算不错，跟著继续前进，到达一片草地，那里长满了芦苇，由于穿过时会发出声音，所以最好伏下爬过去，或者一边避开敌兵视线，一面走过芦苇前进。随后来到了一条石桥前，那里拾到一分军粮(レーション)，然而桥上有士兵把守，利用泥沼可避开视线，只要贴着右面草丛前进敌兵便不会发觉，过了泥沼后便看到了这个 7 年前来过的地方……



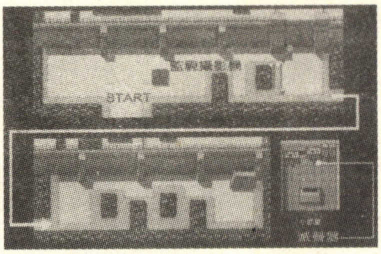


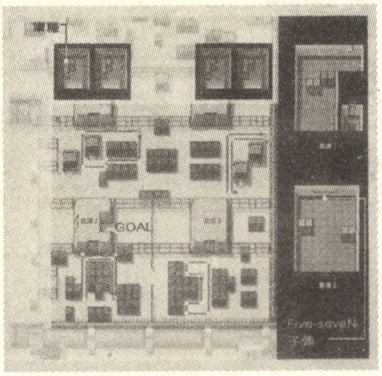
很奇怪，沿途发现敌兵的监视十分松散，而从上校那里得知，之前来进行援救行动的 DELTA FORCE，好像已全军覆没了，据说他们找来了一些很强的庸兵，而 DELTA FORCE 就是栽在他们的手上……



可得道具
- FIVE－SEVEN 手枪
- 军粮
- FIVE－SEVEN 子弹

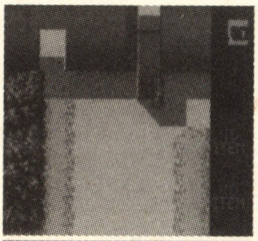
STAGE 2　4 分钟内潜入目标

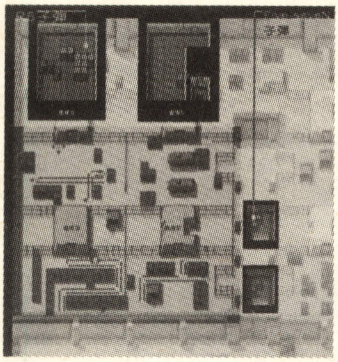




到达了要塞外围，得知大门已关闭，只有找出其他入口潜入。避开了监视摄影机及两名士兵后，来到一片空地，那里有一名士兵从里面开了门出来。本想第一时间进入看个究竟，不过见那士兵似是有目的前往那方向的，于是便跟随过去，来到一个房间，听到两名士兵谈话，原来是换岗的时候。换岗之后，刚才进来的士兵睡着了，因此便查看一下房间，找到了 FIVE—SEVEN 手枪的减声器(サプレッサー)。之后便从那扇开了的门进入要塞。

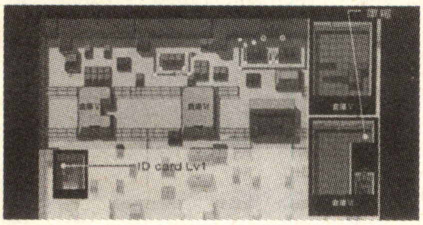
进入后，由于整个地方被铁丝网围着，加上到处都堆满了货物，以此为掩护前进便可。当绕道来到大闸后面的时候，无线电突然向起，是个女的。她叫姬丝・珍纳(CHRIS JENNERS)，是 DELTA FORCE 的一员，也是从她口中确认其他队员已全数阵亡，都是死于称为 BLACK CHAMBERS



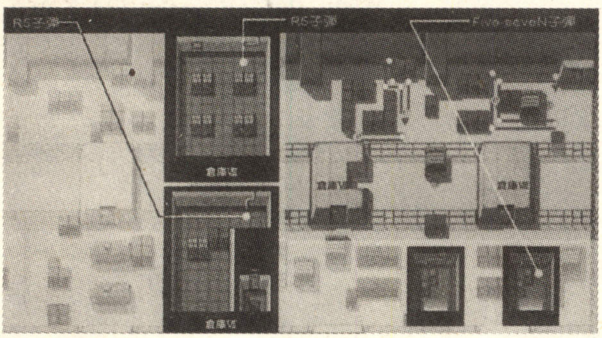




的庸兵团手上，尤以称为 VIPER 的首领最强。虽然如此，不过亦得知 BIACK CHAMBERS 四人身处要塞之内，既然知道对方的底细，本想命令她尽快离开，但她坚持留下，算是令其他队员的死没有白费吧。只好接受上校的建议，由她提供现地情报，另外她亦提供潜入要塞的途经一地下排水道。

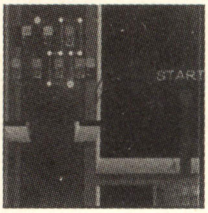


根据情报，东西有通往地下排水道的建筑物，但查看后发现要进入那里是需要打开电子锁的 ID SARD，因此先去找来开门用的 ID CARD 吧，在地图西北方的一辆军车内找到了 ID CARD LV1，之后便利用它打开闸门到达位于东南方的建筑物内，在那里见到通往地下排水道的路。

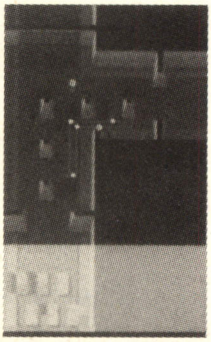


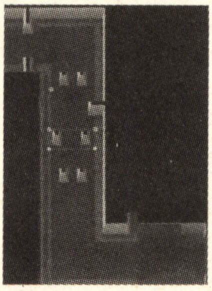
可得道具		
	ID CARD LV1	军粮
	FIVE—SEVEN 手枪	FIVE—SEVEN 子弹
	(之前取得不出现)	R5 子弹 、减声器

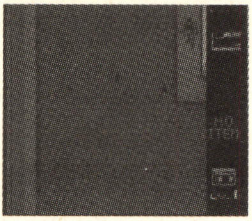
STAGE3　11 分钟内与姬丝见面

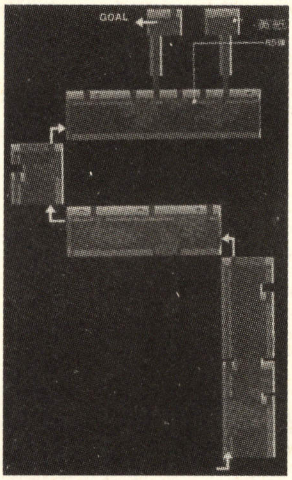


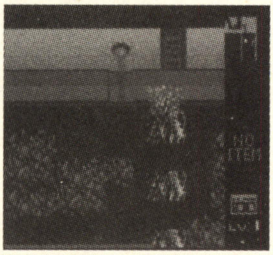
进入了地下排水道之后，接下来的任务，便是找出姬丝的所在地与她会合，此时与她通讯得知，她已假扮成敌兵混入当中，特征是带着红色帽子，留有金色长发。基本上地下排水道的是一条直线，所以只要留意士兵的行动便不难离开他们的视线前进。不过要留意路在路上有积水的地方，踏上去会发出响声，要爬过去或者跳过去。途中发现老鼠向这边跑来，看来有些不寻常，一直前进之后听到两名士兵在谈话，原来附近河流泛滥，要塞将会排洪，并会撤退所有士兵，之后这两名士兵也离开了水道。继续前进，突然听到远方隆隆巨响，一阵洪水冲过了排水闸。若不能避开洪水的话，便会被冲到排水闸而受伤，因此一听到洪水声时，要立即爬上梯子避开，一面避开洪水一面前进，在途中的铁梯可找到黄色的纸箱(ダンボール Y)，这里如果不取的话，可以在 STAGE5 时取得，

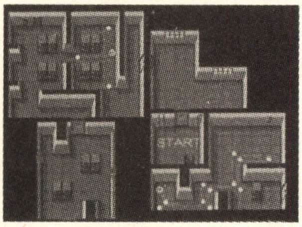


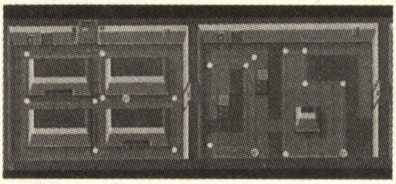


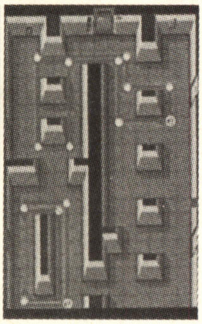


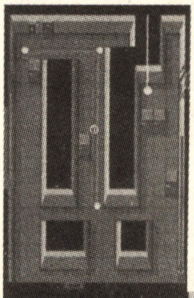


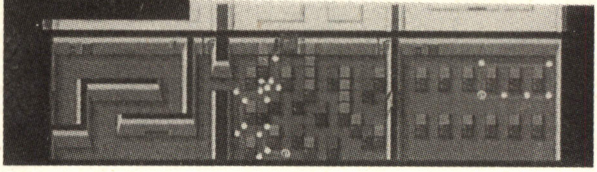


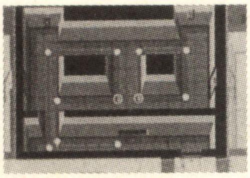










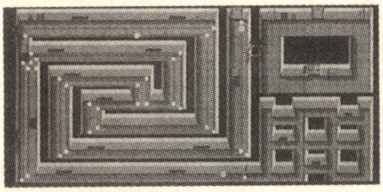




但关系不大。

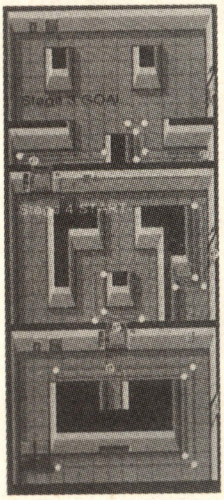
爬上监视塔，上校以无线电提示姬丝假扮成敌兵混入在当中。沿路前进，会到达一个有铁格子的房间，踏上铁格子会发出声响，只有沿地板边缘并避开监视器前进。之后的房间右面有扇门，上方的房间有红外线监视，下面的则是毒气室，由于没有防毒面具，于是便先由红外线的房间着手。利用身上的发烟筒(ハッエントウ,其实是香烟…),看到那些红外线监视器是开动的,通过之后便在跟着的房间里找到防毒面具(ガスマスク)。

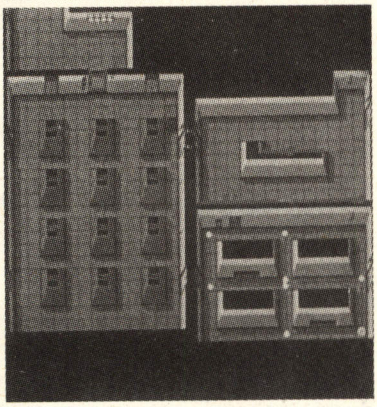
得到防毒面具之后便向毒气室进发，装上面具走到毒气室的尽头，便会在另一个房间得到 LV2 的 ID CARD。再回到毒气室，利用 ID CARD 开门，便回到取面具的房间，打开取面具那边的门，便会看见升降机，按动升降机前往 2F。到了 2F 便往上方前进，绕过一个房间向下走，便会到一个螺旋状通道的房间，除了铁箱外还可以利用墙下的缝隙避开视线。先到房间的左面开门，进入有红外视监视的房间，那里的监视器有些是开关式的，利用发烟筒沿那些开关式监视器到房间上方的门，通过那扇门便到达姬丝所在的房间，只要见到她便完成任务。



可得道具

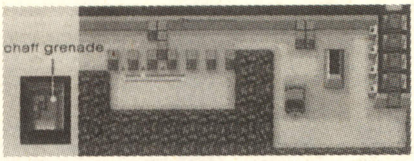
ID CARD LV2
军粮
FIVE－SEVEN 子弹
R5 自动步枪
R5 子弹、灭声器（STAGE2 取得的话不出现）、防毒面具黄色纸箱

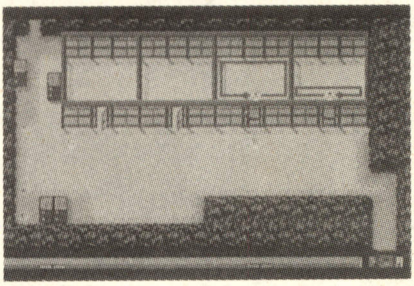




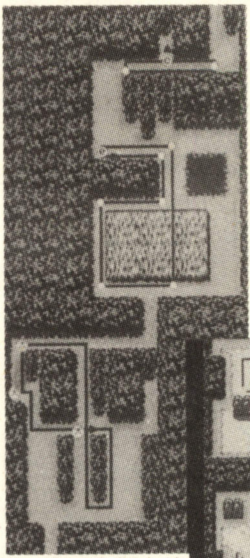
STAGE 4　10 分钟之内击倒 HAWK

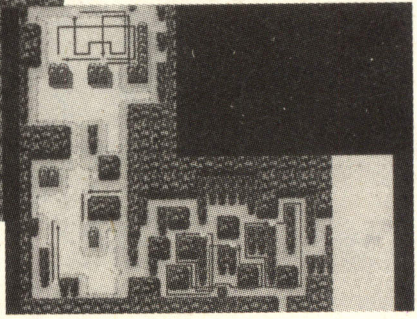
找到了姬丝之后，从她的口中得知关于 METAL GEAR 的一些情报，除了 METAL GEAR 被夺之外，其开发者只剩下一人，这人就是开发主管占姆·汉斯(JAMES HARKS)囚禁于北方的军营内。其后姬丝会带路离开监视塔，基本上跟着她前进便可，不过会遇上红外线监视的房间，那里要小心一点。而监视摄影机是装有机枪的类型，虽不会受伤。没有纸箱的话，可先躲进墙后，当摄影机走过后便去拾取 CHAFF GRENADE（チャフ・グレネード），利用它干扰摄影机的动作。

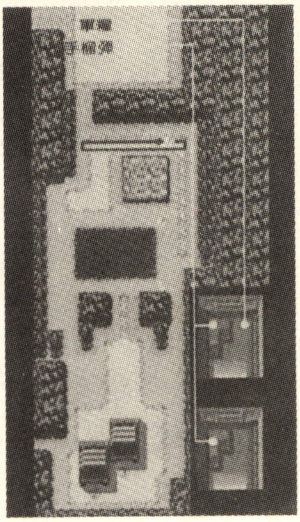




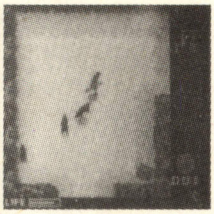
当离开了监视塔之外，姬丝会前往发电所调查，于是按上校指示前往军营。避开监视后会看到一名士兵打开闸门北上，那闸门的特色是由 3 个按钮控制 5 扇门(第 4 个是全关的按钮)，只要留意那三个按钮控制那些门，便不难把它们全部打开（十次都失败的话上校会以无线电指导）。接着沿途会遇上军犬及会引起敌兵注意的鸟，由于军犬所监视的范围要比士兵大，加上它们的行动快。所以先往右面有军车的方向前进，取得手榴弹（グレネード),之后打开了闸门地由左面的路前进，那边军犬的距离很近,一定要小心行动。



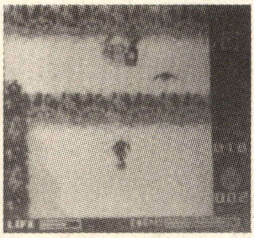




进入闸门取得手榴弹后，再往里走使会遇上 BLACK CHAMBERS 的其中一人 SLASHER HAWK。由

于他所处的地形高一些，所以只有利用手榴弹才能攻击到他。他攻击方式有两种，首先是以回力镖攻击，留意飞行的轨道便不难避开，当他所受到一定伤后，便会召来猫头鹰用两个回力镖攻击，猫头鹰会到处飞，留意其飞行路线避开便可。



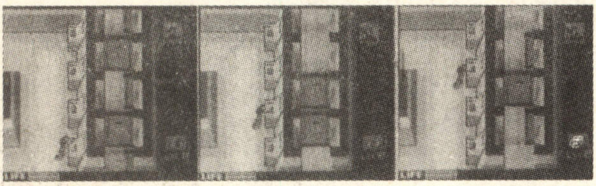
可得道具

军粮、FIVE－SEVEN 子弹
CHAFF GRENADE、手榴弹
R5 自动步枪(之前取得的话不出现)

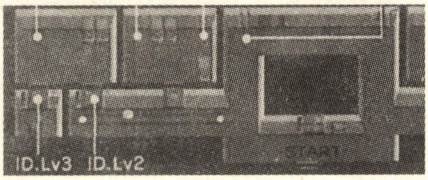
开门方法

先确认那四个按键，一个是全部关上（称之为 W），一个是打开 3 扇门（称之 X），一个是开两门（Y），剩下的键就会把关着的门向上移一位（Z）。

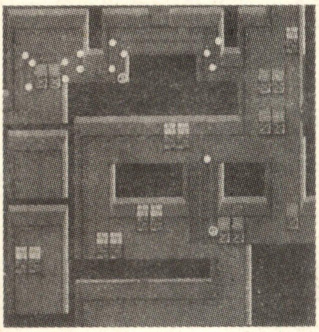
之后先按 X 一次，接着按 Y 一次，此时会有两扇邻接的门关上。便可按 Z 移动那两扇门，直到移到 Y 所开的那个位置，便按 Y 打开门离开。（XY 的次序可以倒转的）

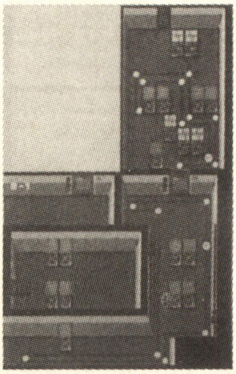


STAGE 5 营救任务 20 分钟内完成

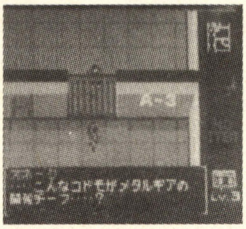


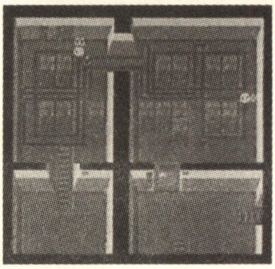
打倒了 SLASHER HAWK 之后，便进入了北方的军营。如果之前没有取得黄色纸箱的话，便先往左面的通道走，在第一个房间里取得黄色纸箱。之后利用升降机上到 2F，再利用纸箱进入运输带，到尽头后便会跌到 1F 取得红色纸箱（タンボーレ R）。跟着经 B1 回到 2F，以黄→蓝→黄→蓝→黄的次序进入北面的仓库，来到右面的运输带，以蓝→红的次序到 1F 取得热视仪（サーマル・ゴーグル）。

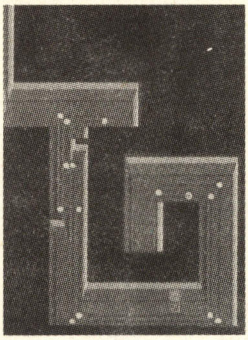


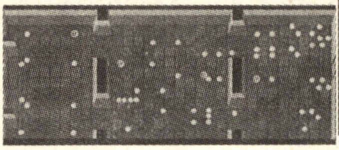


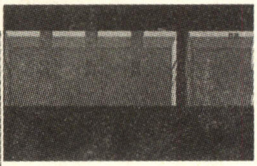
取得热视仪之后，便回到 2F 北面的仓库，进入右面的房间，因为房间很暗，加上设有红外线监视系统，所以要装上热视仪才能通过。（如果触动警报的话不会出现敌人，而是锁上房间放毒气，必死无疑的）。过了这个房间便来到有楼梯的 1F，在那里终于找到囚禁着占姆的房间，想不到一个能够制造 METAL GEAR 这台恶魔的人，竟是个二十岁不到的小子，不过他不太喜欢自己的名字，还是叫他的外号占美巫师（JIMMY WIZARD）好了。他说囚室东面的墙有点古怪，相信可以用炸弹炸开。于是便开始找炸弹及那墙壁的位置，之后到囚室东面的那些房间里找到塑料炸弹（C4），然而那墙壁却不能直接到达。回头上到 2F，利用运输带回到之前取得热视仪的房间，那里左面的墙的确有点古怪（敲下去会有不同的声音，是可以炸的墙壁），于是便设下 C4 将其炸开。

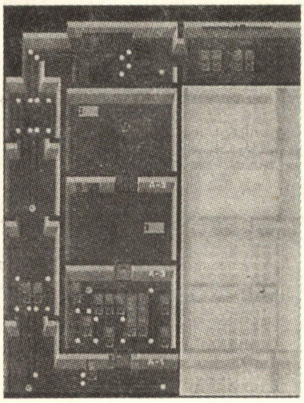












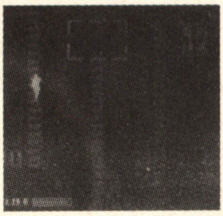
可得道具

军粮
ID CARD LV3
FIVE－SEVEN 子弹
CHAFF GRENADE
手榴弹
R5 子弹
C4
灭声器(之前没取得时出现)
防毒面具(没取得时出现)
黄色纸箱(没取得时出现)
红色纸箱
蓝色纸箱
THERMAL GOGGLES
STUN GRENADE

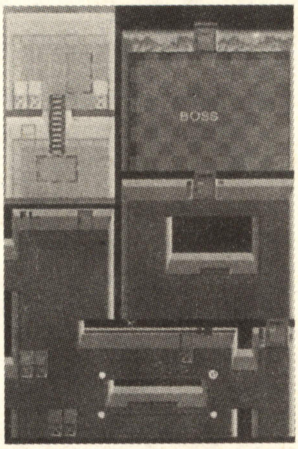
STAGE 6 10分钟之内逃出



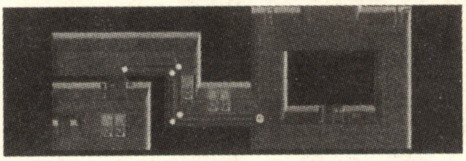
到达了占姆的囚室后，在带占美离开前，他会提供一些 METAL GEAR 的情报，内容是 METAL GEAR 正藏在北面的地下基地中，在军营的西北部有出口可以离开，然而占美完成了



METAL GEAR 的装嵌之后便被囚禁在这里，还未正式测试过。而 METAL GEAR 因为是作实弹演习，确实是装上了核弹，要



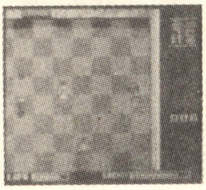
开动 METAL GEAR 发射轨道炮，是需要大量电力的，不过占美并不知道自己制造了一台恶魔般的机器。另外开发 METAL GEAR 的原因是一个名为“PROJECT BABEL”的计划，但他也不知详情。了解到这些情报后，正准备带他逃离此地时，突然周围一片漆黑，原来敌人已经开动了 METAL GEAR，据占美说距离发射时间只剩下 30 分钟，



要尽快阻止他们！但首先要离开军营，由于不能带占美离开，所以便联络姬丝来保护他离开。

在漆黑一片的情况下，只能戴上热视仪前进，加上没有电，不能使用升降机，于是便先利用运输带到 B1，走到 B1 升降机左面的房间上到 1F，再前往 1F 的毒气室来到 2F，沿途只要留心士兵就可以了（监视器已经失效）。到了 2F 后沿运输带回到北面的仓库，这时姬丝也已带着占美离开了。从仓库左面的运输带离开，往下直走便回到 1F。到达 1F 后经楼梯来到 B1 取得夜视仪（ナイトヴィジョン・ゴーグル），然后利用楼梯回到 2F，经运输带走到监视器，从右方的运输带再来到 1F，便能够离开军营，然而在这里却遇上了 BLACK CAMBERS 的另一员——擅长黑暗中作战的 MARIONETTE OWL。



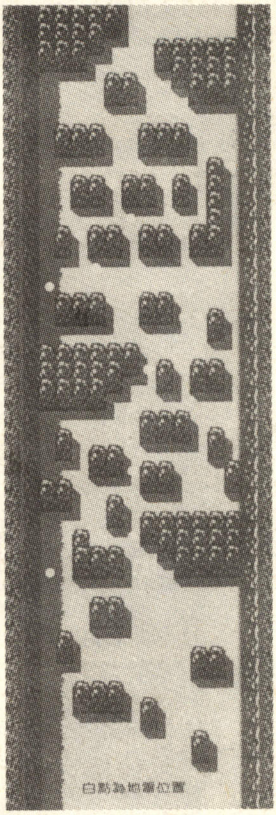


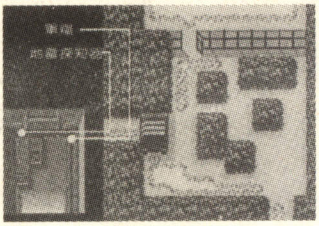
他通常会戴上夜视仪行动，但 OWL 会发出夜光弹令画面一片白，所以要装上热视仪，待光散去后换上夜视仪。他的攻击基本来自他及两个木偶飞出的小刀，只要不断移动或看准避开便成，另外难度如果是 HARD 或 VERY HARD 的话，攻击木偶反而会为 OWL 疗伤！因此无论怎样都不宜攻击木偶，看清位置，把子弹全射到 OWL 那里吧！

可得道具

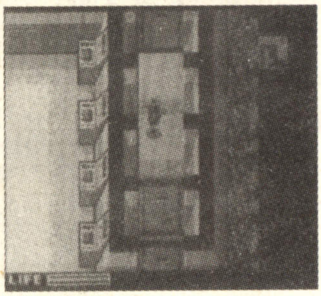
军粮、ID CARD LV3
FIVE－SEVEN 子弹
CHAFF GRENADE
手榴弹
R5 子弹、C4
STUN GRENADE
NIGHT VISION GOGGLES

STAGE 7 90秒内到达悬崖并撤退

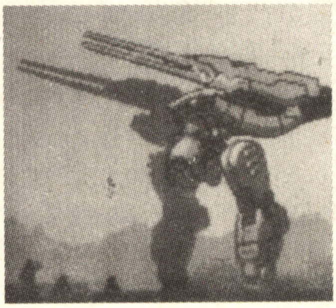




离开军营之后，第一时间便向北面的地下基地进发，到那里后再遇上之前出现的闸门，但是一按之下，发现只有两个按钮控制闸门，根本不可能全部打开。于是走近闸门一看，发现全是自动门！过了闸门后，本来前往发电所的路，被一台



军车挡着，里面有一部地雷探测仪（ジライタンチ器），取得后便北上，发现山路上什么都没有，一想可能有地雷，就装上地雷探测仪一看，果然发现布满了地雷，避开地雷只有绕路或者伏下爬过，爬过的同时会收集地雷。



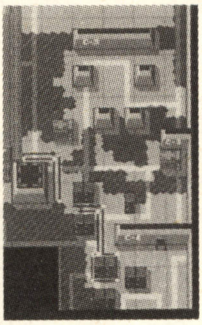
到了悬崖，正想继续前进时，忽然听到一阵直升机的声音，一台战斗直升机飞来，是 VIPER！可恶，那家伙偏偏这个时候来阻挠，与此同时，METAL GEAR 已到达地面，并发动了轨道炮射出核弹！

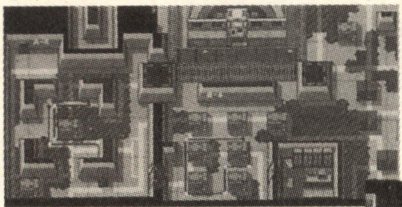
然而在 VIPER 的阻挠下却是无计可施，加上他已指示山上的野炮准备攻击，只好听从上校等人的劝告先行撤退。返回地雷阵的时候，最简单的方法是以地雷探测仪的位置为准，以没有地雷的路离开。

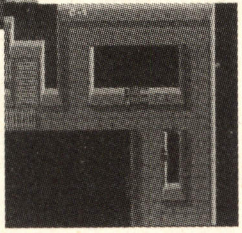
可得道具
地雷探知器
地雷
军粮

STAGE 8 15分钟内潜入发电所

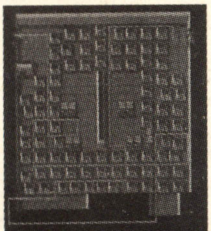
由于没有直接破坏 METAL GEAR，所以阻止它再此发射核弹的方法就只有破坏提供电力的发电所。此时上校来通知，说将军向政府发出要挟，原来之前发射的只是空弹，但政府



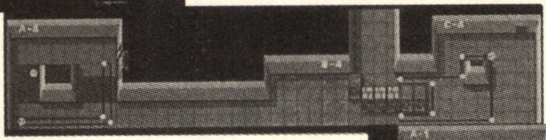


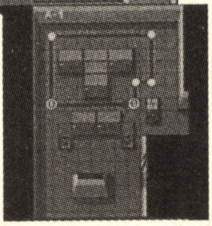


若不在 3 小时内撤走所有人员的话，真正的核弹会发射到美国其中一个大城市！而根据上校所说，虽只是空弹，但已令中弹的美国中部出现一个大型陨石坑，若是真正的核弹更是不可想像。而此时姬丝正想联络的时候，却遇上敌袭，失去了音讯。

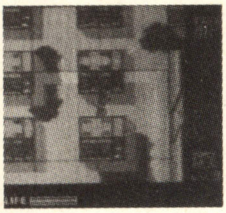


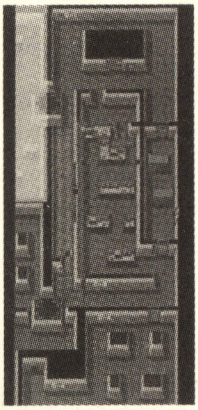


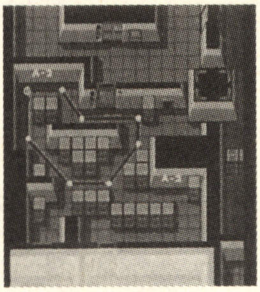


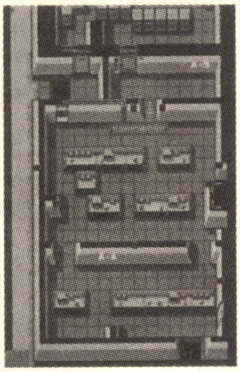


进入了发电所，先向上方前进，利用升降机到 B1，到那里发现这层出现积水的问题，而且不少是在机器附近所以漏电，踏的话会被电晕一阵子。绕过积水及敌兵的监视到了最下方，小心那两个陷阱来到通气口，爬进去到另一个出口，绕过积水及士兵，来到一个小房间，取得 ID CARD LV4。原路回去乘升降机到 2F，绕一圈避开摄影机进入一个布满电脑的房间，由于机器之间很密，只能贴墙前进，而且只有一些较阔的地方作转向用。参考地图的路线到左下的门口出去，向右走到尽头进入通气口，爬到另一个出口，先进入房间取得 C4 及避弹衣（ボディアーマー），然后原路回去，再在 B－4 那条路回到电脑房，穿过机器之间到房间左上方，出去取得遥控导弹（ニキータミサイル），一直走会见到一个有电流的地板，此时姬丝会作出通讯，得知占美已落入敌人手中，这里利用遥控导弹炸掉配电箱，之后你便可通过，走到电脑房避开敌兵后再乘升降机到 1F。

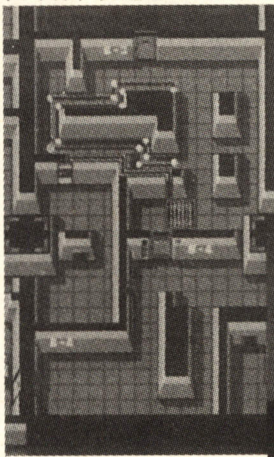








到了 1F，先利用遥控导弹经电网击毁配电箱（直接由配电箱上方进入，会被监视摄影机击落），之后便向下走到房间尽头进入通气口。先往下方的出口破坏配电箱，然后往上方的出口，避开敌兵到下方的门，在那里发射遥控导弹，绕过外面到房间内破坏配电箱。破坏电箱后便可进入房间内，到房间的右下方离开，然后向上前进便到了发电机上方的房间，不过在那里遇上了第三个 BLACK CHAMBERS 的成员——PYRO。他说 BLACK CAMBERS 脱离作为影子的时候到了，他要把称为传说的人击倒，取代其位置！PYRO 的攻击是利用火焰发射器，有扇状喷射及直线喷射，最有效的是在他喷火时走到射程处投出手榴弹。当他受到一定伤害后，便会向天空喷火，而脚下出现黑影时跑开便可避开。打倒他之后，从其中得知 BLACK CHAMBERS 是一直以 FOX—HOUND 为目标而战的，然而一直没



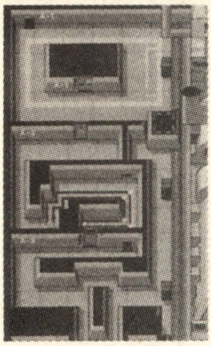


可得道具
ID CARD LV4
FIVE－SEVEN 子弹
CHAFF GRENADE
手榴弹 R5 自动步枪
（之前没了会出现）
C4、NIKITA MISSLE
NIKITA MISSLE 弹

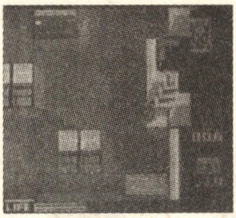
法得到重视，从而对 FOX—HOUND 的成员心存恨意。另外 BLACK CHAMBERS 其实不只四人，但他没有透露第五人的身份，之后便引火自焚。此时 CIA 的情报员 BRIAN 开始质疑这次列为最高机密的行动，为何会被 GILIF 得知并作出相应行动，他认为当中肯定有间谍，众人猜测之下发生了争执，上校以任务为先制止了争执。

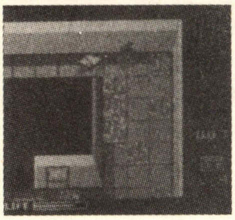
STAGE 9　8 分钟内炸毁发电所

由于无法联络姬丝，间谍的事仍是个谜团。接下来就是把发电所炸毁，先从左方的门出去到升降机往 B1，然后



经过通风口避开中间的毒气室，沿右面往上走找到发电机，据上校的情报在发电机四周的结构柱是有缺口的，只要在那里放置 C4，再同时引爆便可炸毁。第一条柱在升降机旁（柱的位置不变，但缺口的位置是随机的，要留意）。在升降机附近的那条柱上装上 C4 后，去找另外三条柱装上 C4 便成（位置可参考地图）。装好了炸弹通知上校，本来到离开发电所才引爆的，但此时美铃收到讯号，METAL GEAR 正离开了地面，即是说他们已准备使用真正的核弹攻击。由于时间不多了，所以决定即时引爆，只要在时限内回到发电所的入口便可完成。





逃出发电所之后，此时从上校处收到消息，将军再次向政府提出要求，他说即使炸毁发电所，METAL GEAR 也能发射核弹，而时限更因此被减至一小时，即是说要阻止就只有破坏 METAL GEAR。此时在发电所处遇到占美，他身旁有一具尸体，占美说那是助他离开的 DELTA FORCE 队员史密夫少尉，之前姬丝不是说她是唯一生还的 DELTA FORCE 吗？那这具尸体又如何解释？此时占美因为看见人死亡十分害怕，感到要阻止杀戮，于是想说出破坏 METAL AEAR 的方法，怎料铐着他的手铐，原来是个手铐炸弹，众人只能眼巴巴看着这个人被炸死！

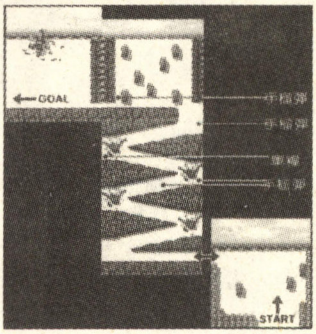


占美死后，大家都对有两名 DELTA FORCE 成员感到奇怪，此时 WEASEL 及 BRIAN 一口交定姬丝是间谍，是 BLACK CHAMBERS 的第五人，与她接触过的也是半信半疑，因为她实在有着不少谜团，而答案就只能从她身上找到。发电所被毁，美军已乘乱派出 F－22 轰炸山上的野炮群开路。

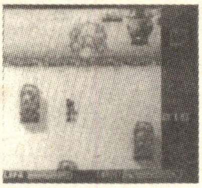
可得道具

C4、地雷探知器
（之前没取会出现）

STAGE 10 突破 目标时间:4 分钟以下



沿之前的山路前进，同样是小心地雷阵，在野炮阵会取得大量手榴弹，到了山顶时再遇上战斗直升机的攻击，但坐在里面的不是 VIPER，而是……姬丝！怎可能会这样？但为了得知真相，先把直升机击落再说。直升机的攻击有机枪及飞弹，机枪可以利用现场的岩石挡开，而飞弹由于是直线进行，可看着其方向来避开，另外飞机飞过上空时会投下炸弹，看着影子的位置可避开。基本上当它发射飞弹时，或者机枪的攻击减弱时，便走近投掷手榴弹攻击，掷完的时候地图会出现弹药补充。



击败了直升机后，它会在附近坠毁，走近后发现那人并不是姬丝，是片段中站在将军旁的女子。她叫苏菲（SOPHIE），是将军的左右手，此时她以手枪指过来，想看看这个传说的人物到底如何，然而直升机的残骸发生爆炸，形势也扭转过来，枪口指着的是她。她说出了加入 GILIF 的经过，本来她是个混血儿，过着平常的生活，然而政府的腐败令她失去了一切。为了报复，为了理想，她加入了 GILIF，助将军一臂之力，但她知道自己只是将军手上的一只棋子，加上面对着死亡，她感到自己的无力。眼见她没有威胁，杀她也只是花子弹而已，她问为何不杀，只回了一句没子弹，信不信由你。而前往地下基地之前，她留下了真相的线索，姬丝仍然生存，在 VIPER 手上。

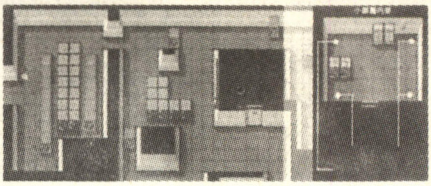


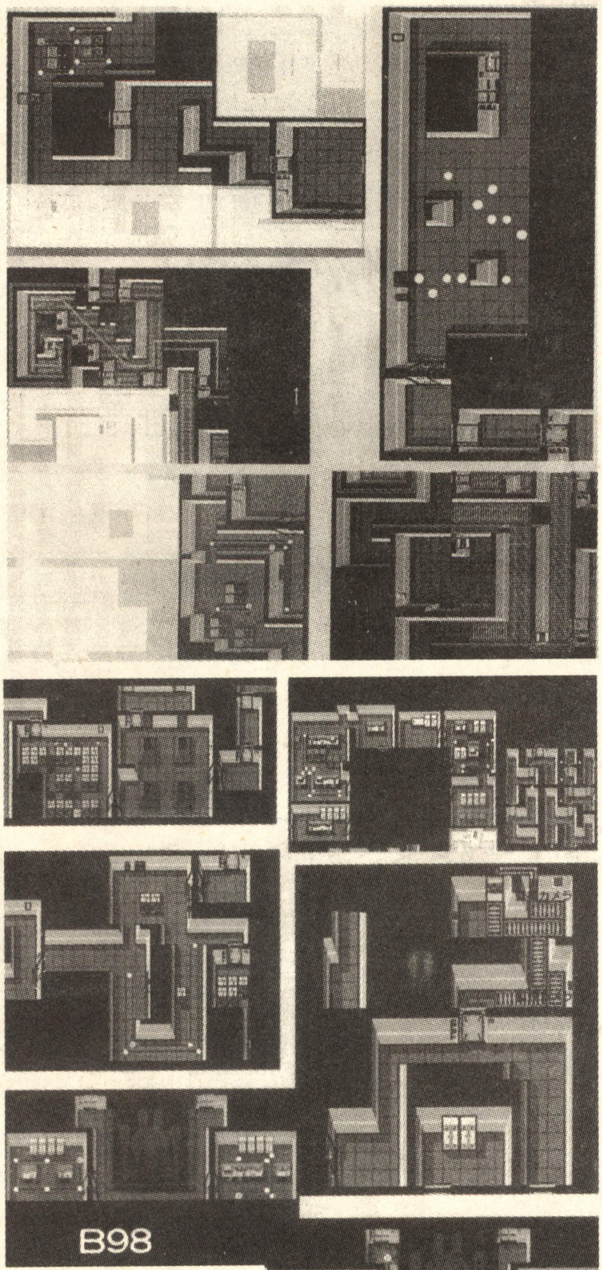
可得道具

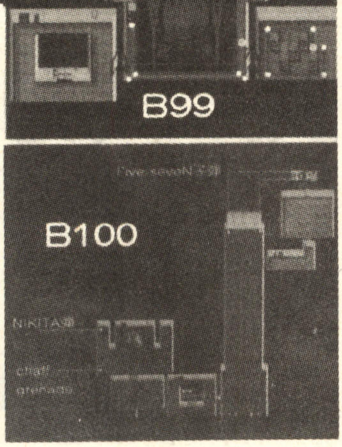
NIKITA MISSLE 弹
地雷、军粮
手榴弹

STAGE 11　15 分钟之内找出 METAL GEAR

进入了地下基地，肯定一点的是 METAL GEAR 是藏在地下深处的，由

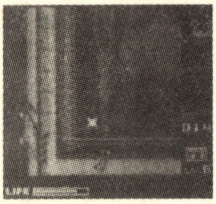






于这里其实是七年前的“OUTER HEAVEN”，也就是说METAL GEAR相信会在地下100层，那当然要找出升降机前往了。先打开上方的门，然后向左方走，经那些货箱避过敌人的视线到B1，利用NIKITA击毁下方的配电箱，然后回到1F入口的左面房间。到了B1经电流地板到右方，发射NIKITA到右上方的配电箱，由于途中布满了机枪，若以蛇行经过必定被击落，先在下方调整位置，然后斜向一口气到顶转向配电箱。破坏了两个配电箱，便回头上1F，到右上方的楼梯到B1，经过两扇门到上方的墙，那里的墙可炸开（敲打便知），进入那里破坏配电箱及ID CARD LV5，之后便回到1F，经B1下方的路前进，到达1F的升降机前往B50。

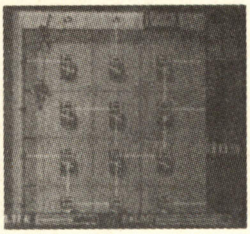
到了B50，目的是取得ID CARD LV6前往更深层，首先要越过升降机外面的地雷区，之后过了数层闸门便到达一个有红外线监视器的房间，还有一个监视摄影机，与之前同样是毒气室。戴上视仪观察监视器，另外利用监视器挡过摄影机，到达左面的房间。房内两名士兵，其中一名只会站着监视两边，留意他监视的方向不难避开，别忘了换回ID CARD。向上方前进直到另一所有红外线监视器的房间，戴着热视仪一直前进来到里面的暗房，向上走炸开墙壁到左面的门口，利用辨公桌避过士兵到暗房的上方取得C4再前进。从房间的下方再到暗房，炸掉左面的墙，向下走再炸开墙便可离开暗房，那里有一个布满了电流的地板的房间，用NIKITA破坏配电箱后便取得ID CARD LV6。





取得IC CARD后先往右下方走，跟着进入左面的房间避开敌兵，然后经下方红外线监视的房间到左面尽头的升降机往B99。到了B99后取得军粮，然后回去B98，取得B98的所有物品后，由右面的升降机再到B99，取得当中的物品后便往左面的独立升降机到B100。到了B100，往左面调查的时候，竟发现了七年前留下的东西—第一台MERAL GEAR！想不到其残骸一直存放于这里，即是说这七年OUTER HEAVEN共实没有改变过。

再往右方的通路走，到达了存放新型MERAL GEAR的储存库，此时地面一阵震动，得知MERAL GEAR刚离开了储存库。取了路尽头的物品后便进入右面的房间，虽然仍未接近MERAL GEAR，但一个人已在这里等待着—BIACK ARTS VIPER。这个BIACK CHAMBERS的头目，他说BIACK CHAMBERS一直是FOX—HOUND的影子，FOX—HOUND要毁MERAL GEAR，而他们则是为CIA救MERAL GEAR！为了让众人扬名天下，因此要超越被称为最强的FOX—HOUND。此时他把在手中的姬丝带来，见她仍然生存，表示了谜题仍有机会解开。而VIPER让她出来的目的，是要她看看“传说的英



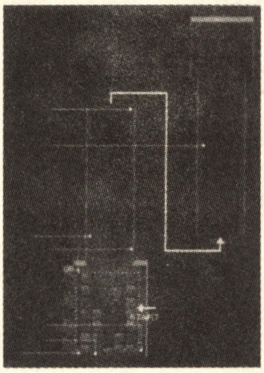
雄"如何死去……

VIPER 的攻击方式有二种,一是在场中拉起爆炸索,另一个则是随机出现于地板的炸弹。前者可以伏下爬过,后者则是出现的时候(地板会闪动)走开,VIPER 每次中枪后会改变爆炸索位置,留意爆炸索的位置爬过,再找出 VIPER 的位置攻击,通常他会是在对角的位置出现,利用 R5 便成。

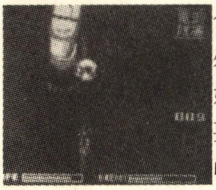
可得道具

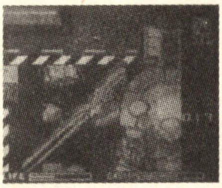
ID card LV5、ID card LV5
军粮、Five－seven 子弹
Chaff Grenade
手榴弹、R5 自动步枪
(之前没取会出现)
C4、地雷
Nikita Missle
(之前没取会出现)
Nikita Missle 弹

SRAGE 12　6 分钟内破坏 METAL GEAR



击倒了 VIPER 之后,他说要同归尽,而引爆房间里的炸弹,于是立即救出姬丝一同离开。而她的真正身份也揭露了,其实她是陆军参谋长派来的,目的是暗杀将军及消灭"Project Babel"的证据。虽然未能证实,但也没有令人怀疑之处,于是让她尽快逃出要塞。从房间出来是一台大型升降机,收集那里的物品后往上方走,收集路上的所有弹药,到了路尽头的时候,突然一片光亮,一台巨物出现眼前,那正是这次行动的目标——Metal Gear Gander! 而上面站着一个人,是将军! 将军说,一切都在掌握之中,包括 Black Chambers,陆军参谋长派姬丝来都是被他利用的。决胜负的时候终于来临了,他开动了 Metal Gear,向着这边移动过来!



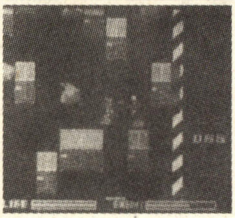


要阻止 Metal Gear 前进,自然是破坏其双脚,本来以对付一台战车来说,地雷是最适合不过的,不过对付 Metal Gear 这步行战车,使用地雷确是有一定的困难,因此改用 C4 作战。首先留意其双脚的影,当影子停下时便设下 C4,踏下时引爆便成,大约 7 至 8 个便会将其双脚破坏。由于爆炸令眼前一片模糊,众人以为 Metal Gear 已被破坏,然而视野清晰之后,发现其上身仍能运作!

Metal Gear 的上身,有三组地方可以作出攻击,包括头部两侧的机枪及头顶的两座炮台,以及背部的导弹仓。基本上利用手榴弹,集中于攻击机枪便成,较佳的方法是在机枪的正前投掷,不只能截住机枪的攻击,也较易避开炮台的攻击。而浮于半空的无人攻击机 WISP 出现时,则利用 chaff gernade 令它们麻痹。另外留意场中的声音,背部导弹仓发射时会响起巨大声响,先走到下方的空地,把导弹引到下方,再向上走避开,此时也可以用 Nikita 攻击导弹库。当 Metal Gear 受到一定的破坏后,这四种攻击会全数停止,改由腰部的火焰发射器攻击,一边避开火焰,一边向发射器投掷手榴弹,不一会便可将 Metal Gear 击毁!

将军败了,在死前他说出了 Outer Heaven、Metal Gear、Gilif,以及"PROJECT BABEL"与美国的关系。OUTER HEAVEN 是美国政府暗中援助的要塞国家,作为庸兵的派遣公司,非正式地提供反美的军事力量。而负责的竟是当时的 DDCI。当年 BIG BOSS 如政府所料无法控制,因此美国将 OVTER HEAVEN 推翻,为了掩饰而把当时的工作员称为英雄。而其后两者关系也因此"PROJECT BABEL"而继续,OUTER HEAVEN 成了现在的 GILIF,负责人便是将军本人,借此让非洲出现反美势力,加上内战,美国为首的维和部队便有理由进驻。这种利用可控制的混乱,令冷战后出现的混乱形势得以持续,以保持美国处于世界警察的地位的计划,但是"PROJECT BABEL",负责人正是陆军参谋长。他把一节的证据放进了磁碟内,作为自保之用,这亦是姬丝任务的目标。最后留下对一切理想的冷嘲,以及对苏菲那份笑容的回意,呼出了他最后一口气。本以为一切任务己完成了,怎料此时一阵声音响起,竟是 VIPER! 他还未死!

STAGE 13　90 秒内击败 VIPER



VIPER 还未死,他说一切都是命运的安排,此时大佐通讯发现了 BIACK CAMBERS 的第五人,然而突然一片混乱,其后 BRIAN 出现,原来第五人正是他! VIPER 开动了 Metal Gear 还可这样做? 原来这台 Metal Gear 不只是核搭载二足行走战车,其实它可为地球上空七颗载有核弹的卫星作即时导航,兼作为核攻击管制系统! 他不只要报复,更要向命运宣战!

升降机开动了,若让 Metal Gear 上到地面便完蛋了! 距离升降机到地面只有 90 秒,而此时是无法与上校等人联络,然而对付 VIPER 的方法并没有变,他中枪后仍会放出闪光弹逃走到另一边,而接近他时会放出冲击波攻击过来。由于他的移动路线是固定的,观看一两次之后便会掌握到,可以更快地将他击倒。

击倒 VIPER,亦阻止了 Metal Gear 发射核弹,作战真正的完结了。VIPE 不服,但他也无法再战了,而苏菲决定留下来继续将军的遗志,此时姬丝驾驶一辆吉普车来到,同时大佐方面也扳平了,BIAN 被 WEASEL 杀死,整个事件也真正的结束。





"神战"战略指南

机种:PS　类型:对战 SLG　厂商:SCEJ
媒体:CD－ROM　发售日:发售中

指挥エンジェるん进行对阵合战，即根据实时变化的战况，演练对应的战术。指示派出エンジェるん。为达到胜利目的，必须对战场发生和将要发生的状况全面了解并及早构筑战术，这一切只有通过实践练习才能学到。

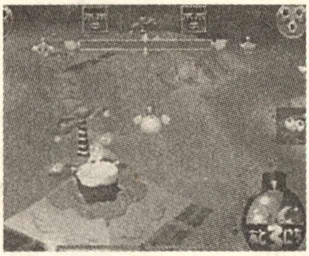
"神战"攻略前的基础知识讲座!

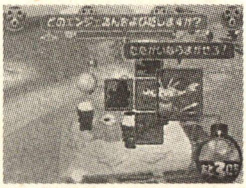
想要完整组织战略，先决条件是对游戏系统及其流程有大概的理解。胜利的条件是什么？基本的游戏流程又是怎样？首先让我们对此作一介绍。

为成为神而进行的对阵合战

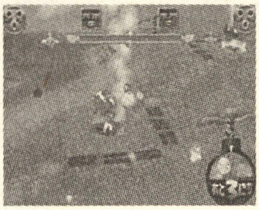


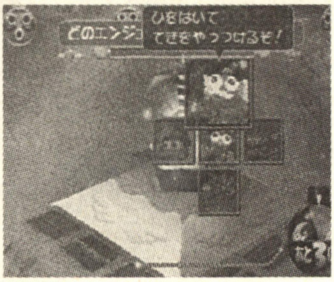
顺沿作品准备好的情节游戏的故事模式。这一模式也可说是本作的主轴。在此模式下，玩家作为神样见习的 CHIPPER，与对手展开为成为神而进行的试验性对阵合战，你能坚持到最后的决战吗?





▲在兵种一对一的战斗时，要时刻把握住战局。





▲提早建立自己的据点是胜利的关键。

为成为神而学习エンジェるん的操纵方法吧!!

指挥エンジェるん，破坏敌基地!

本作展开的是与敌手进行的对阵合战。但是，实际参加战斗与敌人作战的不是主人公 CHIPPER，而是玩家指挥的エンジェるん们。主人公对エンジェるん们发出各种指示。攻入敌人阵地，破坏中心基地。能力各不同的各种エンジェるん们，你可以自如指挥吗?

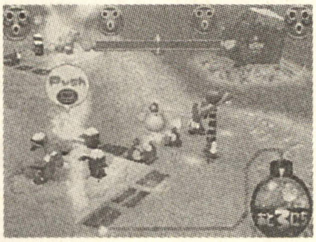
以敌中心基地(キングパオ)为目标

破坏了敌人キングパオ后即可通关。同样，如果己方的中心基地被破坏的话就 GAME OVER 了，要注意哦!





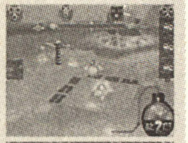
▲为了更好地指挥战斗，菜单设计的十分亲切。

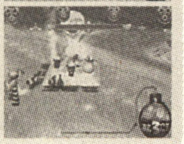


▲呼出安洁轮必须收集足够的ギルテミック。

形成阵地的パオ

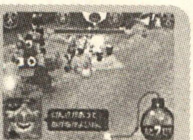
如果说与敌军进行攻防战的是エンジェるん，那么构成阵地的建筑就是パオ。パオ只有在在"パオのもと"的地点才可建设。パオ是拥有呼出エンジェるん等功能的重要据点，与キングパオ不同，パオ被破坏后不会 GAME OVER，而是可以重建。

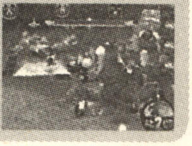




STEP 5 补充后方战力 支援前方作战

就算快要攻入敌军中心基地也不可大意。为防不测，在自己基地呼出更多，プゲラ和ピッキー进行防卫吧！





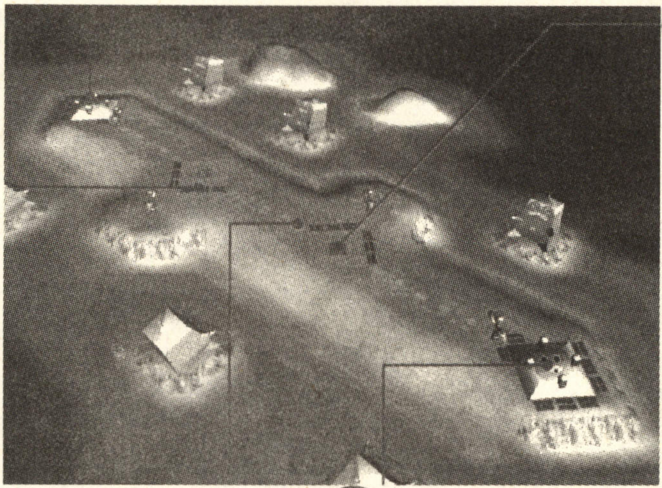
以STAGE 1为例介绍游戏流程

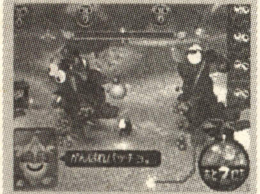
这里以 STAGE 1 为例介绍今后的游戏流程。不过这里介绍的只是最基本的游戏方法，随着故事发展会有不同能力的其他エンジェるん出现。只有尽大限度活用它们才可能过关。不管怎样先让我们从基础开始。



STEP 4 利用プゲラ进攻

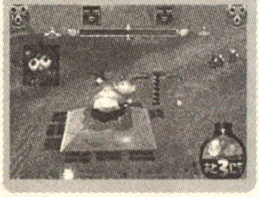
在各个パオ大量积蓄了ギルミック以后就呼出プゲラ，准备进攻敌人吧。此时也可呼出ピッキー。





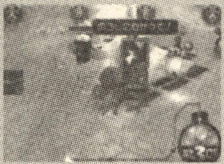
STEP 2 建造ペオ

呼出四个ペッチョ并积攒够呼出一个ペッチョ的ギルラミック后开始下面的ペオ建造。使用"のろし"将四个ペッチョ移动到"ペオのもと"，执行建造命令。不要忘记在建造过程中继续从キングペオ呼出ペッチョ。

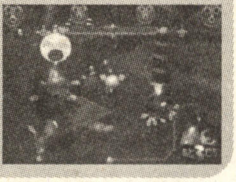


STEP 3 利用ピッキー击倒敌人的ペッチョ

为防卫造好的ペオ，呼出ピッキー，将其布置在ペオ附近。他们会向敌阵的ペッチョ们发动攻击。虽说可以减低敌人战斗力，但会引发无用的战斗，最好将其稍微向后布置一点。



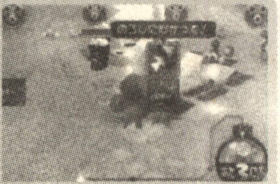
◀呼出ピッキー，将其布置在ペオ附近，他会向敌人发起攻击。

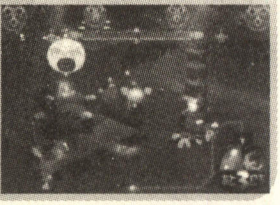


▶要想呼出安洁轮就必须控制ギルテミック的工场。

STEP 1 呼出4个パッチョ

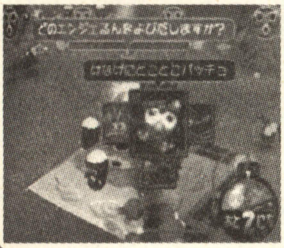
游戏开始后立即呼出四个パッチョ。事前准备好呼出命令的 MENU，当ギルラミック收集够后立即呼出パッチョ。当呼出四个パッチョ后。积攒ギルミック准备下一 STEP 的"パオ建造"。本节要点是不要呼出第五个パソチョ。



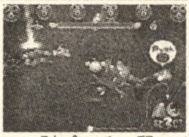


能使用ギルテミック呼出的其它エンジェるん们

通过キングパオ和パオ才可呼出的エンジェるん有五种，其能力特征各不相同，根据当时状况区别使用。

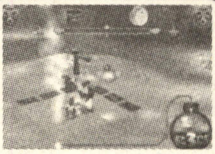


ピッキー



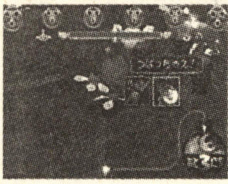
对パッチョ和フィーパ可发挥效用的攻击类安洁轮。

パッチョ

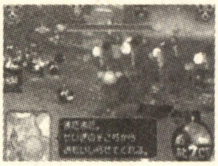


收集ギルテミック和建造パオ能手，生产系。

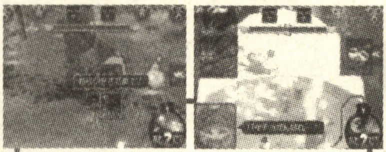
フィーパ



对パッチョ和フィーパ可发挥效用的攻击类安洁轮。



ホムホム



以敌パッチョ为目标射击，能给击中的敌人大的杀伤。

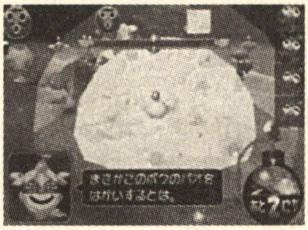
プゲラ



格斗战斗最强的部队，但是不受控制。

取胜升级试验的基体战术

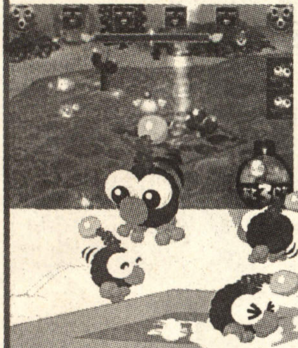
掌握战斗的基本流程后开始升级实验的淘汰赛吧，可不轻松啊。这里传授大家取胜的基本战术吧，但靠プゲラ是不能成功的。





尽早做出ペオ

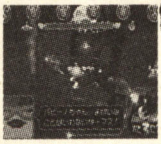
在“ペオのもと”建造ペオ的速度取决于参加建造的ペッチョ的数量。另外，在建造过程中ペッチョ的体力会逐渐下降，因此建成的越早ペッチョ残留的体力越多。

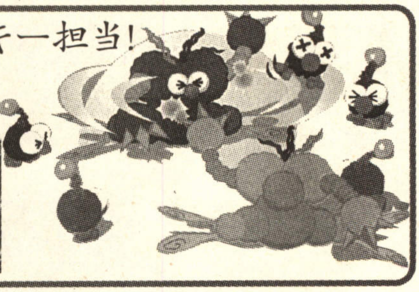


◀ペッチョ的数量越多，建造ペオ的速度越快

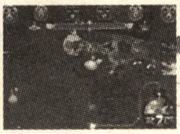
游戏序盘的防守由ピッキー担当!

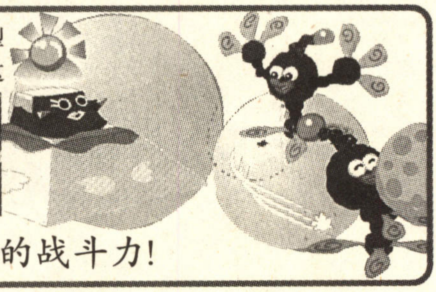
做出几个ペオ，在积攒呼出ホムホム和プゲラ的ギルラミック同时，在前线配置ピッキー防守敌人攻击，但是一定要使用烽火（のろし）指定ピッキー的配备场所。





像ペゲラ和ホムホム这样的大型安洁轮，从蛋中孵出需要很长时间，这时可以使用フィーパ去偷窃敌人的エンジェるん蛋卵以减弱敌人战斗力。

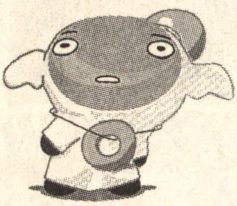




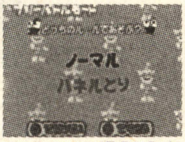
使用フィーペ抢夺敌人的战斗力!

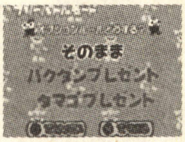
使用4个规则设定将战斗变为“FREE BATTLE MODE”(自由战斗模式)





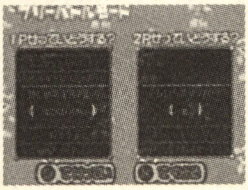
关于可以任意选关的“自由战斗模式”在以前曾做过介绍。但并不只是选关那么简单。可以以4种不同的游戏规则游戏。可以体会到与故事模式不同的游戏乐趣。





▲在4个规则设定中，可以选择自己喜欢的模式。

基本设定也可变更!



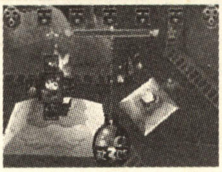


◀游戏的限定日数和主人公的移动速度也可以变更。

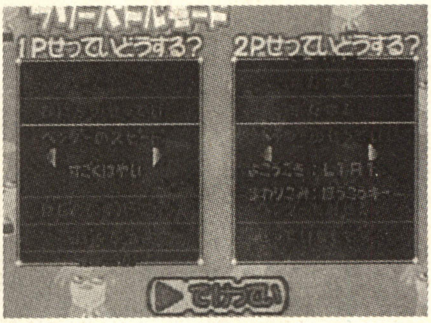
可能2P对战!!

无论选择哪种游戏都可能进行2P对战。基本上两方的游戏者都处于同一条件下，只有在一个叫做“BLACKMODE”的规则设定下，双方将处于不同条件。由于对战的对手是人，所以你将会体会到不同于与电脑游戏的紧迫感?





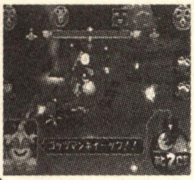
◀两人对战是非常有趣的，比起对电脑就会更加复杂。

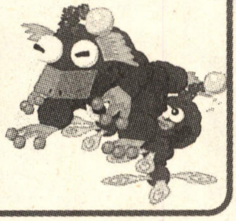


胜败的关键

在夜里呼出プゲラ!!

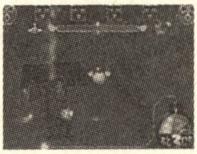
在格斗战中攻击力极强的プゲラ也有弱点。一个是不听从玩家的命令，第二是到了夜里就会停止一切活动而睡觉。プゲラ卵生后就开始向敌阵进军。因此最好在夜里呼出プゲラ，这样在清晨进军就可以有效利用白天的时间进攻了。



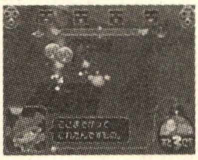


建造パオ的位置……

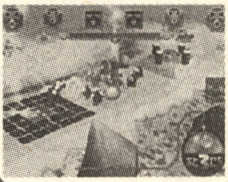
在到达敌人中心基地(キングパオ)有两条以上路线的STAGE，有必要判断敌人死守的路线，避开敌人主力进攻更有利于战局发展。



▲如果选择敌人多的地方,就会发生混战。

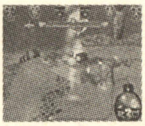


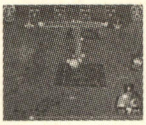
▲如果选择敌人少的地方,就会很容易取得胜利。



活用烽火

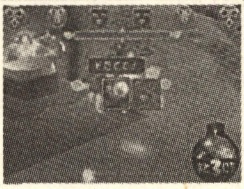
积极活用帮助安洁轮移动的烽火也很重要。是取得胜利的铁则之一。如果想要安洁轮移动到某处待机，那么一定要使用烽火使エンジェるん移动，然后选择待机命令。如果只依靠AI的判断是十分危险的。

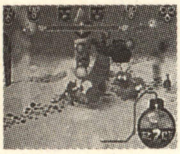


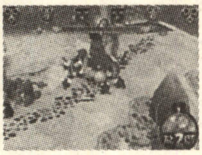


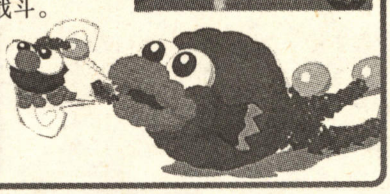
使用ホムホム远距离攻击!!

在遇到STAGE构造复杂，通往敌中心基地路线漫长的状况时，一边使用ホムホム进行远距离攻击，一边进军，这样在本方前进路线上遇到的敌人还没有作战就会受到杀伤，有利于战斗。









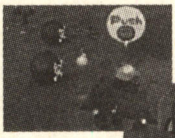
不要过分相信プゲラ

虽然プゲラ拥有强大的攻击力，但使用少数几个プゲラ进攻敌阵仍是十分危险的。因为敌人パッチョ的数量如果实在太多的话……



规则一 爆弹礼物

与通常一样，只有先破坏掉中心基地的一方为胜者。但是攻击的手段只能使用炸弹攻击。使用フィーパ运送炸弹到敌人基地内吧!



▼在一定的时间内，**フィーパ**可以装备3枚炸弹。

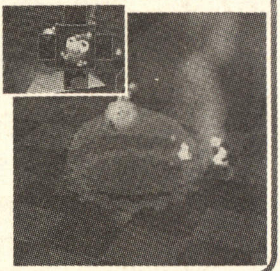


▲利用**フィーパ**运送炸弹捣毁敌人的老巢。

规则三 PANEL 取得

占领地图上的PANEL

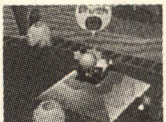
本规则规定取得地图上所有PANEL的一方获胜。如果有一方攻破了另一方的中心基地，那么以到那一刻双方占领的PANEL的数目对比得出胜者。



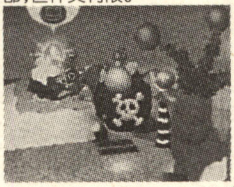
规则二 蛋礼物

从司法部中呼出安洁轮吧!

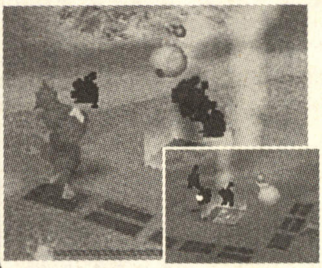
在此规则下能呼出的エンジェるん只有パッチョ和フィーパ，其他的エンジェるん只有通过收集落在地上的蛋呼出而得到。



▼这就是呼出安洁轮的司法部,但种类有限。



规则四 BLACK MODE



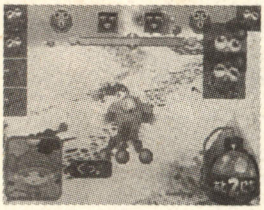
与精锐部队对决!

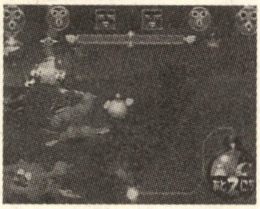
2P侧将使用比普通エンジェるん速度更快的精锐部队的模式。在MODE SELECT MENU画面下用R1键可以切换到BLACK MODE。

就是在于如何去操纵安洁轮!!

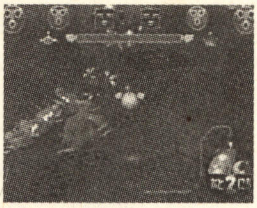
掌握ホムホム和フィーパ使用方法!

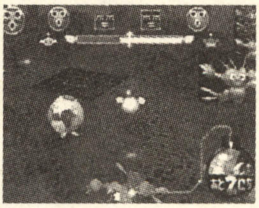
从 STAGE2 开始，ホムホム和フィーパ的使用方法便成为取得胜利的关键所在。特别是フィーパ在夺取敌军的蛋和养育ギルテシック的树等方面都非常活跃。特别是在夺取为数很少的ギルテシック的树的 STAGE 中，使用フィーパ的“养育”功能便应该可以收获稍微多一些的ギルテシック。尽快熟练使用吧。


▲战斗中的主角就是**ホムホム**和**フィーパ**。

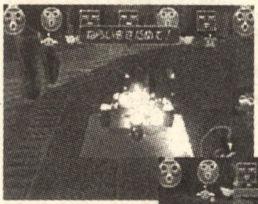
▼当**フィーパ**行动时要小心观察周围的环境。


下达指令!!

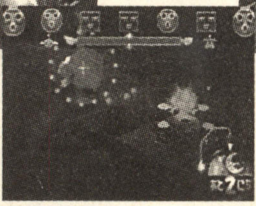


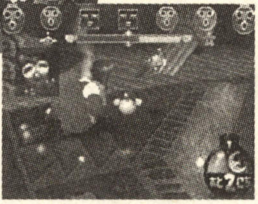

▲这种类型的游戏下达指令的速度影响最后的结果。

有关特殊攻击的两种不同操作


▼虽然攻击带有一定的自动性，但是当有物体阻碍时，将不能攻击。


▼指令下达后可以不攻击，当敌人数量增多时再下达特殊攻击的指令。

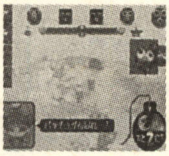
▲首先选择特殊攻击，之后再利用箭头来指定特殊攻击的方向，这样执行命令。


▲也可以在移动中利用右侧的指令栏下达关于特殊攻击的指令。


在各 STAGE 中学习战略

对于那些怎么也掌握不了ホムホム和フィーパ的秘诀的人们来说，那其实也是不要紧的。故事模式的各 STAGE 中有各自的特征，你会学到特定的エンジェるん的使用方法。フィーパ容易使用在 STAGE3 活跃，而ホムホム容易使 STAGE4 活跃。在这些 STAGE 当中，只要记住基本的使用方法便应该会在之后的战斗中有益处。

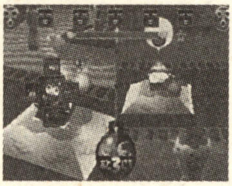


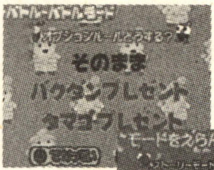




隐藏在挑战模式和 FREE DATTLE 模式中的条件

以“炸弹礼物”为首，FREE BATTLE 模式准备了 3 个种类的追加规则。游戏者在各游戏模式中满足了一定的条件之后便能够选择这些追加的规则。但在购入游戏之后不久的状态下是不能选择这些的。例如就拿“炸弹礼物”来说吧，在挑战模式中记到 600 分以上才可获得，而蛋实物在相同的挑战模式中则要记到 700 点以上才可获得。还有专用于夺取 PANEL 的 5 个 STAGE 则是要记到 800 点以上才会被追加的。但是，能够让这些追加规则出现的关键是挑战模式，但在进入游戏之后不久的状态下也是不能选择的。只有等到清除故事模式的全部 STAGE 之后。模式选择清单上写着“秘密”的部分才会变化为“挑战模式”，之后便可以选择了。首先要在故事模式中学习基础，积蓄战胜敌手的力量才是先决条件。“ドッチメチャ”真正的战斗就在那之后。

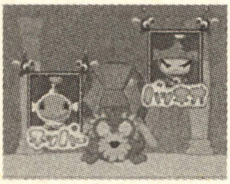

▲这是追加的新系统，很有对抗性。

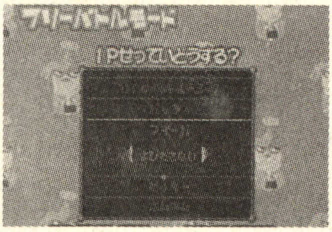


▼基本设定的变更可以让游戏更有乐趣。



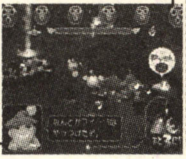
▲特殊模式自然有特殊的模式选择画面。


▲对于喜欢收藏的人来说，这里的图鉴是否达到百分之百是关键。



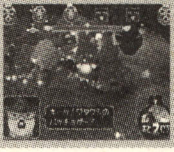
STAGE 2 尽快控制2个パオ(蒙古包)

从离自军的KINGパオ最近的东西开始。顺序建造2个パオ。但是第2个和第3个パオ要聚集在相同的ギルテシック的树到ギルテシック之间。因此，第3个パオ不仅仅是用来对抗敌军的攻击的，而パッチョ的传唤则是在第2个パオ里进行的。



在后半战中……

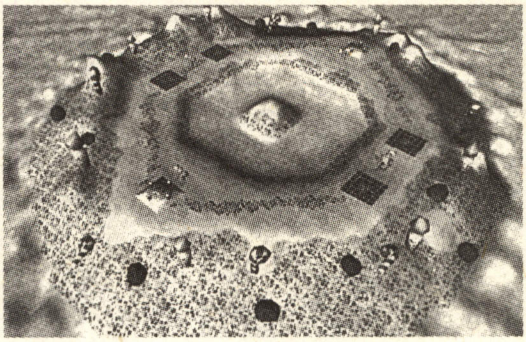
在后半战中，敌军会传唤出ホムホム，对我方的KINGパオ进行攻击，因此要尽快传唤出プゲラ，占据先手。

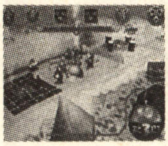


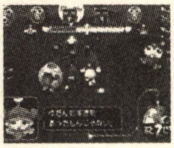


STAGE 3 选择与敌军不同的进军路线

POINT只有一个，那就是在开始后不要马上建造パオ，首先要观察敌军是采取左右那一条路线。因为我方应该从与敌军相反的方向进攻。

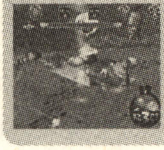


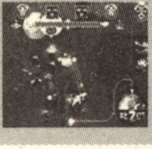




在KINGパオ中配置上ピッキー

敌军相反的方向进军的话，敌军便不容易到达我方的KINGパオ。在KIGNパオ中配置2至3个ピッキー以加强防守。





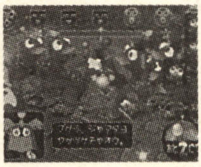
STAGE 4 ホムホム应该在最开始时传唤出来

开始之后，使用位于KIGNパオ左右的パオ的周围，再各建造1个パオ。之后，用フィーパ将KIGNパオ旁边的ギルテシック的树养到最大限度。

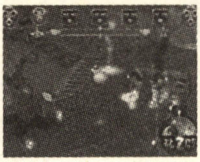
养树的地点很重要!

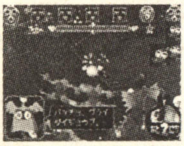
在KINGパオ的旁边用フィーパ养育ギルテシック的树。因为即使养育别的树也都会被ホムホム破坏的。



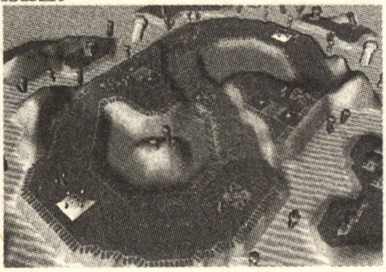






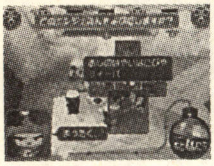


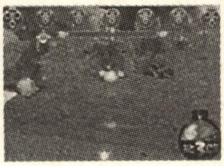
▼从地图上可以详细了解到敌我双方的各种设施配置。



STAGE 5 自由活用全部的エンジェるん

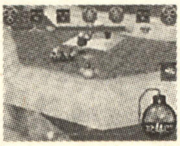
在左上的顶点建造パオ之后，在KINGパオ中传唤出2个フィーパ，用来养育左侧的树木。千万不要忘记从左侧的パオ中使用数个フィーパ将ギルテシック供给给KIGNパオ。之后便要在右侧建造パオ。

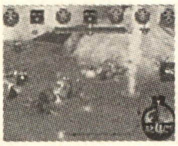


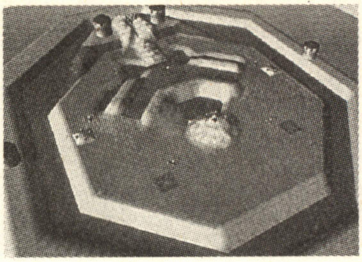


反应一慢的话……

敌军很快，我方很缓慢的话，转眼间就会有大量的ピッキー和プゲラ送来。用フィーパ来夺取蛋和诚实的攻击敌方的パオ等的工夫都是很必要的。方很缓慢的话，转眼间就会有大量的ピッキー和プゲラ送来。用フィーパ来夺取蛋和有力的攻击敌方的パオ等的工夫都是很必要的。

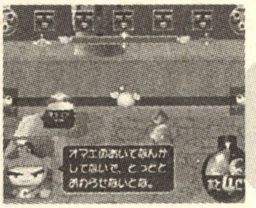






故事模式在后半段时有用的技巧和战略

故事终于发展到了后半部。在挑战第5关决胜关之前，先介绍给大家4个在后半部战斗中有用的技巧。如果很好的掌握了这些，就会得意于速攻而简单取胜。

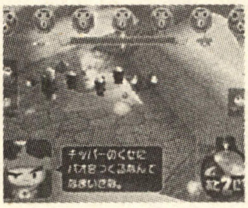
◀在比赛的刚开始自然要进行最初期的建筑，这里安排的工作决定最后的胜利。

▼育成从表面上来看并没有太多的技巧性可言，但实际上只有高手才能让育成的速度上升。

挑战模式

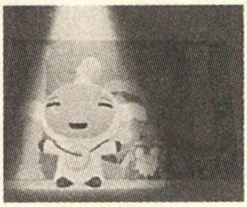
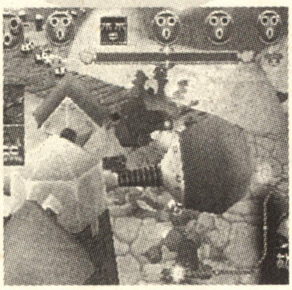


在故事模式中学会的技巧，放在挑战模式中也同样有效。当然，将故事模式中的所有技巧全部记住。然后要在挑战模式中制霸，这是不可能的，但熟练应用这些技巧是绝对有好处的。



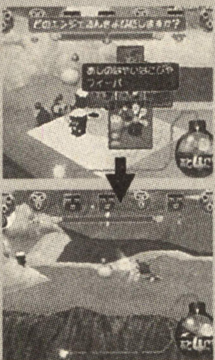
▲想获得胜利就要在战斗时使用多个技巧，就需要玩家对系统有充足的了解。

▼决胜战进行以前会有特殊的画面，特殊的画面每次都不太一样。

使用2个以上的フィーパ可使ギルテシツク增殖

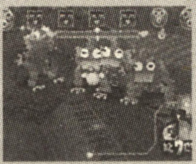
这是在有2个パオ时有效的攻击。首先，在ギルテシック的树的附近，用パオ将フィーパ唤出，使树成长，然后在用别的パオ……

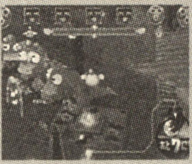

初期的数量增加决定胜负！

敌パゲラ睡眠的时候

プゲラ只能在白天活动。如果能利用这个特性就可以避开敌人了。如果在自军パオ的附近，敌プゲラ正处于睡眠，这时就可以使用フィーパ向远处运送。

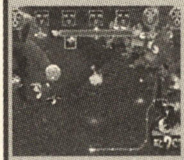


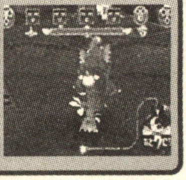
◀在白天可以发挥最大的力量。



◀面对睡眠不能进行反击。

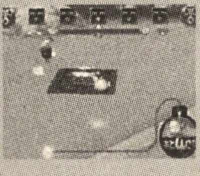
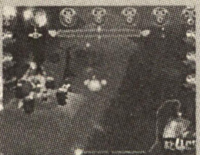
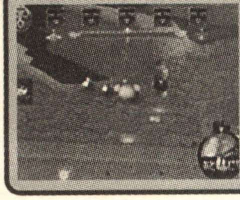
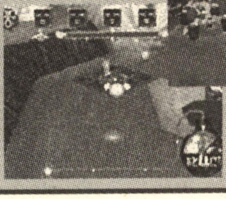
确定对方的睡眠时间！





选择建造パオ的场所

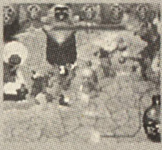
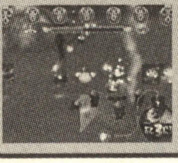
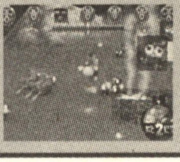
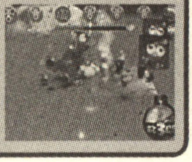
与パオ的数量相比，自军持有多少ギルテシック似乎更能左右战况，因此，想要在复数的场所建パオ的时候，选择能得到许多的ギルテシック的地方建造较好。

◀▲过多的建造会有许多许多的优点。

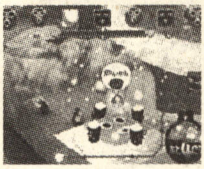
使敌人消耗战力很重要

像在第5关这样弱的阶段中碰到的攻击对手，要先出手，这是一种战术，如果要攻击敌人的パオ，敌军为了反击，就要呼出ピッキー和パッチョ，这样就会消耗ギルテシック，为了阻止プゲラ的呼出，谨慎，细致的攻击显得尤为重要。

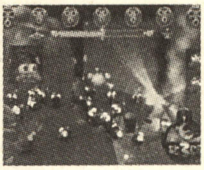





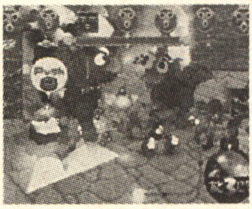
第5关　忍受对手的速攻

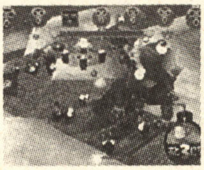
为了对抗バッキオ的速攻，地道的作业十分必要。对付有快速建造パオ的バッキオー，想从パオ的数量上取胜是不可能，因此要以少数的パオ来聚集多数的ギルテシック，以此作为战略中心，忍耐住敌人的攻击，构筑战力。用2个フィーパ将ギルテシック育成，可以补充ギルテシック。敌人攻击时，要呼出ピッキー和パッチョ来对应。



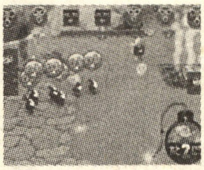
◀速度是关键，尽快建造防御工程。

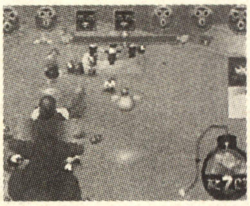






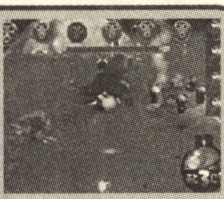
▶消灭周围的敌人才能胜利。

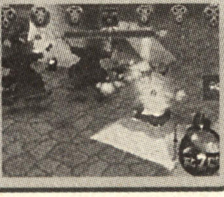


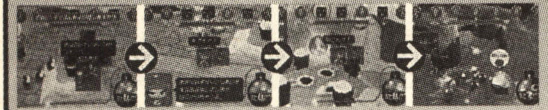


从序盘到中盘的战略

开始后，根据存在于キングパオ左侧的パオ，先建造了3—4个パオ。然后，将配置在キンクパオ旁边的2个ギルテシック树养到最大。在这期间，要是有敌人来袭，就用最初作好的パオ，呼出ピッキー，使它向キングパオ侧移动。如果敌军在キングパオ附近唤出了プグラ等巨大的蛋的话，就一定要用フィーパ盗走。

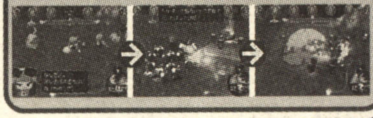






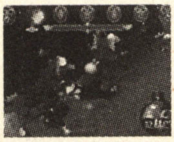
从这里开始攻击

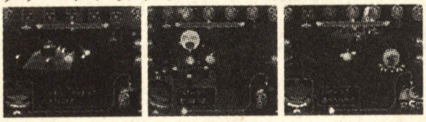
如果要从敌军处夺得プグラ或ホムホム的话，就要先攻击。在自军右侧的敌人的パオ。与プグラ相比必要的ギルテシック力量很少。攻击时，有的时候，是敌人主动来袭的，因此，自军方面做好防御也是必要的。



第6关　面对决胜战

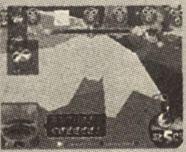
由于在敌キングパオ的附近存在着巨大的ギルテシック树，因此非常不利于战斗。与其向プゲラ进军，不如用ホムホム，攻击配备在山顶上的敌军的パッチョ和プグラ。





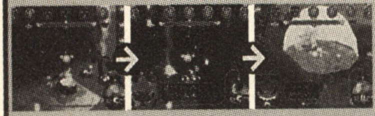
开始之后，应该做的事

首先，和以前一样，用パッチョ建造パオ，但是在建造如2—3个パオ之后，自军的进军将暂停，以后就是用ホムホム来削弱敌人的战力了。



知道敌军的战略

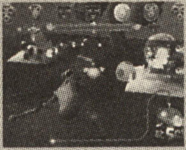
敌人会用ホムホム来攻击我方的キングパパ和パオ。对付这种战略，我们就要用ホムホム来对抗敌人ホムホム。

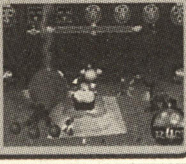


真正的正面的阵地战是不可能战胜电脑的，要尽量避免。

中盘到终盘的战斗方法

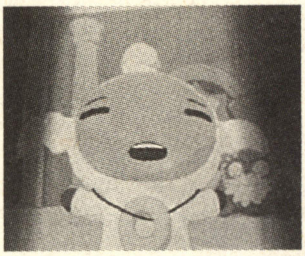
我方ホムホム的对象，不仅是敌人的パオ，还有ホムホム，プゲラ这些大型工具。他们不先被破坏，自军就会有很大的威胁。其他的パオ可以补给ギルテシック，这样可以呼出更多的ホムホム。





通过了第6关？

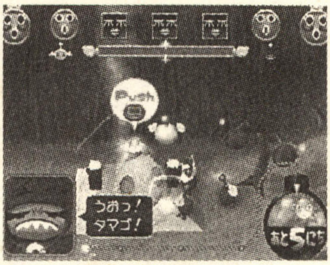
第6关通过之后，故事模式并不是就此结束，在此处，还会有一个更强的对手出现，跳返于不利状况之中，是取胜的关键。チツパー会变为神吗？

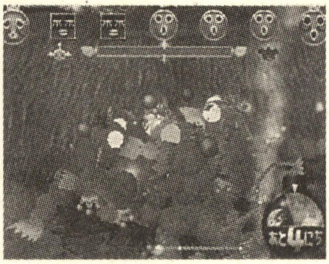




故事、挑战、隐藏模式，全貌再现

故事到6、7关时就迎来了结局，但是“ドッチメチャ”到这里还没有结束。故事模式的结束，又将玩家引入到下面的挑战模式中。然后，在这个挑战模式中有许多本作隐藏着的众多要素的关键。在故事模式中后半，就会有不少的隐藏模式出现条件的解说。“ドッチメチャ”的魅力现在才刚开始。

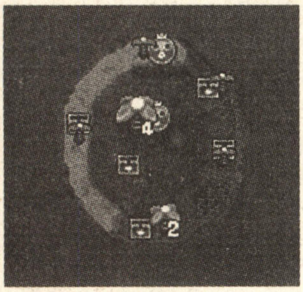




◀非常残酷的作战，能否胜利从画面上来看是不可能的，所以玩家也要避免。

故事模式的最后2关

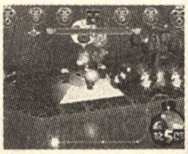
STAGE 6 和敌人面对面挑战 胜算不是很大

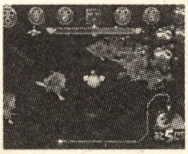


敌人的キングパオ存在于特大的ギルテシック树的正下方。这样就可以轻而易举地得到大量的ギルテシック，但是在山顶上，用ホムホム布置的山麓，可以阻挡玩家的キングパオ。

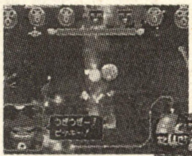
乘胜追敌

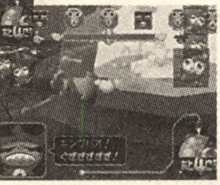
在序盘战中呼出了大量的ピッキー，让它们沿着被破坏了的敌军的パオ的基地，建造起自军的パオ这样就可以扩张一小部分领地，呼出ホムホム又可建造3—4个パオ。



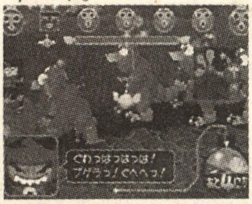


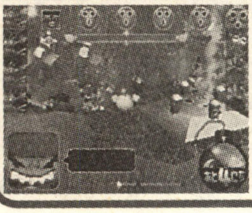
▲面对敌人的部队，如果我们有着自信的话可以进行正面的对抗，当然真正的战术是集合优势兵力逐一地蚕食敌人的有生力量，这样就能轻松地打败所有的敌人。





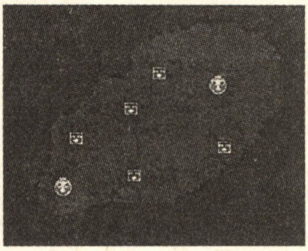
◀第3、4回合就可以达到将敌方重要设施摧毁的目的。



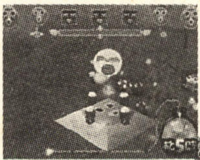




STAGE 7 最后战斗的结果



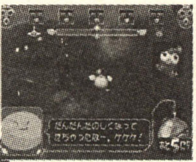
故事开始不久，难度较低。按第6关同样的战略，就会很容易的得到大部分パオ。当然这类战斗的目的是：先将敌人的キングパオ破坏。还要对敌人的キングパオ的攻击状态，进行调整。然后马上进军。但要先将ブゲラ唤出几匹。



▶任何单位的移动都不是没有目的，因此考虑周全才能下达命令。



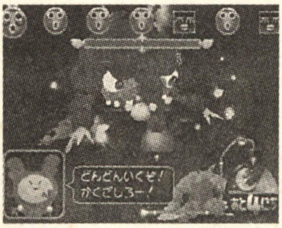
▲在目的地的附近建筑，可以使得最后的作战减少一些难度，但关键是能否挡住敌人的进攻。



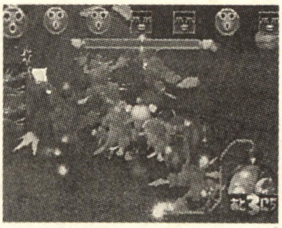
◀夺取敌人的资源可以限制住敌方所有的发展，还有利于我方的进攻，这真是太方便了。

STAGE后半的战斗方法

在后半登场的是个巨大的怪物，这个敌人具有压倒性的力量，具有一瞬间能建起パオ的能力。要想击败它很难，要用事先呼出的ブゲラ们和ピッキー的混合部队集中攻击。千万别忘了后方的ピッキー补充。



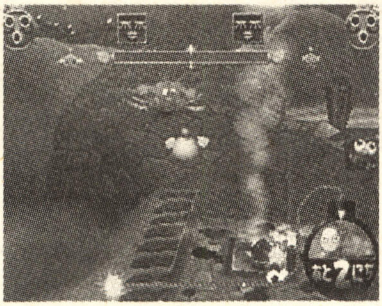
▲对手是巨大的魔物，能否胜利现在还是问题。



▲群体的进攻经常会达到我们不能想像的结果。

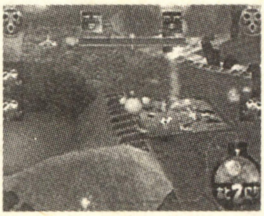
挑战模式中的 2 个技巧!!

在挑战模式中，活动至今为止掌握的技巧，就可以得到高分。并且还会发现隐藏模式出现的关键，在此模式中对玩家的要求有别于故事模式。



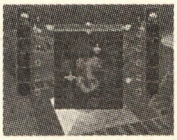
敌 COMPNTER 的战略

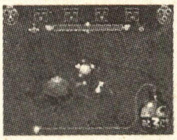
这和故事模式没有什么大的区别。但是在挑战模式专用的 STAGE 中，无论哪一个敌人都比故事模式中的敌人，难攻击。要注意与之相吻合的攻击方式。

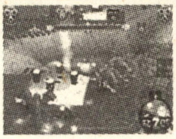


基本战斗

如右图所示。以ハイスコア为目标；很多的パオ，获得一些天数，都是 STAGE 取胜的必要条件。因此，从故事模式的序盘开始，就要使用与之相吻合的作战方法，还要以用ピッキー速攻为中心的战略。当然在挑战模式的前半部所登场的战争规模不会很大。因此要多注意一下战力的贮备和进军的方法，随机应变。为了得高分。

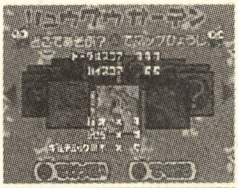


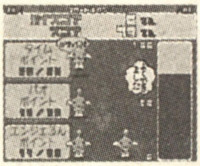


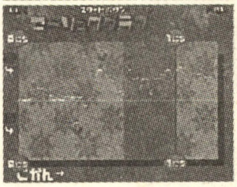


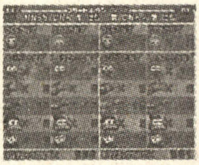
最高得点

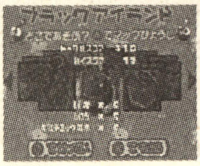
STAGE 过关时的分数，是由 3 项算了来的。首先是至过关为止所需要的天数，然后是呼出的エンジェるん的全部数量及生存比率，还有就是建造的自军的パオ数。这其中，过关所需要的天数在这三项总计的 100 分中占到了 50 分。这就是取得高分的关键，如果要建造一个パオ会浪费多时间的话，还是放弃为好。エンジェるん的生存数满分是 20 分。有半数生存就可以得到满分。





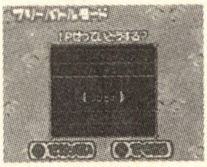






隐藏的数种模式的大公开

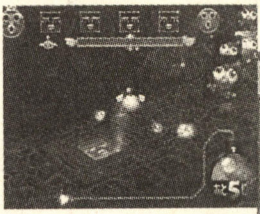
本作有数种隐藏模式。这些要根据。在挑战模式中各 STAGE 过关时合计得出的点数，出现。就是说根据不同的点数，带你进入不同的隐藏模式。像博物馆模式和黑暗模式的出现，需要得到很高的点数才可进入。



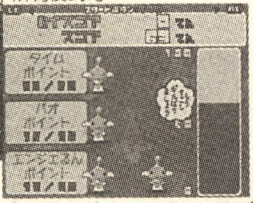


FREE BATTLE 的追加

在挑战模式中，获得 600 分以上，就可得到爆炸礼物，700 分以上可得到蛋礼物，800 分以上，就可进入 FREE BATTLE 模式，作为追加规则出现。



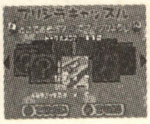
◀▼你能得到多少点？能玩全所有模式吗！



挑战模式和专用 STAGE

在故事模式之后，玩家就可以在模式菜单中选择挑战。这与故事模式的 STAGE 不同，是挑战模式的专用 STAGE。

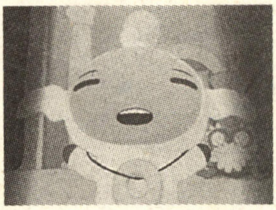


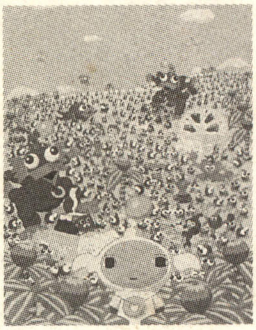




博物馆模式

在挑战模式中得到 900 分以上，标题画面里就会出现博物馆模式的选项。此模式的内容，要比想像中的有趣。





近期PS游戏金手指

超级机器人大战α

资金
8006E8F0 967F
8006E8F2 0098
强化道具MAX
8016C2E0 0909
8016C2E2 0909
8016C2E4 0909
8016C2E6 0909
8016C2E8 0909
8016C2EA 0909
8016C2EC 0909
8016C2EE 0909
8016C2F0 0909
8016C2F2 0909
8016C2F4 0909
8016C2F6 0909
8016C2F8 0909
一击LV99
D00B49D4 0002
800B49D4 0001
一击经验值大量
D00B49B6 0065
800B49B6 0063
使用精神SP不减
D00B4FF8 0045
800B4FF8 0040
D00B4F32 0052
800B4F32 0040
击坠数999
30167DA1 007F
30167DA2 003E
熟练度
3006E904 0032
强化零件全开并无限
D00EE2FE 1040
800EE2FE 1000
D00E32BE 1840
800E32BE 1400
所有机体之强化零件数目×4
D00EE070 0039
800EE070 0004
D00EE072 93A2
800EE072 2402
D00AE59A 14E0
800AE59A 1400
一击气力大量
D00B4DC0 0005
800B4DC0 0001
摁选择键无限行动
D005C208 0100
800B7FF8 0000
D005C208 0010
800B7FF8 FFFF
精神不减
D00B4F32 0052
800B4F32 0040
攻击时EN弹药不减
D00B739E A602
800B739E 2000
D00B73D8 FFFF
800B73D8 0000
移动时EN增加
D00B6F02 0062
800B6F02 0060

龙战士4

回合终了AP回复(对应龙变身)
D01D8FA6 1040
801D8FA4 0001
高速化
80159C3C 0021
80159C3E 1000
战斗后经验值大量
80115F48 FFFF
跑步时不遇敌
D010F0AA 0002
3010F2A7 0020
金钱不减
D018D3CE 0064
8018D3CE 0060
道具不减
D018CB60 2021
8018CB6C 0005
D018CB60 2021
8018CB6C 1400
使用道具时自动增加
D018CB60 2021
8018CB62 0040
道具购入时变99
D018CB5A 9062
8018CB60 0063
D018CB5A 9062
8018CB62 2404
一回战斗经验值大增
D01B7174 0018
801B717C 0002
D01B7174 0018
801B717E 1400
传承师全员
801136A0 1FFF
迷你游戏中铲子不坏
D01F0928 1023
801F0928 0023
钓鱼竿
D01BA2CC 1023
801C3ADE 03E7
全部鱼种类
B0300002 00000000
80113920 03E7
金钱
80112D80 967F
80112D82 0098
所有道具(只供中文卡用)
B0760002 00000001
80112D98 6201
武器(只供中文卡用)
B0570002 00000001
80112F98 6201
防具(只供中文卡用)
B0450002 00000001
80113198 6201
强化道具(只供中文卡用)
B0550002 00000001
80113398 6201
时间不增
30112D94 0010
龙
HP 9999 /AP 999
801129A8 270F
801129AC 03E7
攻 801129B2 0058 (100)
防 801129B4 0060 (100)
早 801129B6 0022 (30)
贤 801129B8 0014 (20)
妮娜
HP 9999 /AP 999
80112A40 270F
80112A44 03E7
攻 80112A4A 005F (100)
防 80112A4C 005E (100)
早 80112A4E 002B (40)
贤 80112A50 0023 (35)
古雷伊
HP 9999 /AP 999
80112AD8 270F
80112ADC 03E7
攻 80112AE2 0057 (100)
防 80112AE4 0059 (100)
早 80112AE6 0030 (40)
贤 80112AE8 001E (30)
塞亚斯
HP 9999 /AP 999
80112B70 270F
80112B74 03E7
攻 80112B7A 004E (100)
防 80112B7C 0050 (100)
早 80112B7E 0030 (40)
贤 80112B80 0032 (50)
亚司拉
HP 9999 /AP 999
80112C08 270F
80112C0C 03E7
攻 80112C12 004B (100)
防 80112C14 0043 (100)
早 80112C16 0051 (70)
贤 80112C18 0050 (80)
曼斯特
HP 9999 /AP 999
80112CA0 270F
80112CA4 03E7
攻 80112CAA 0030 (60)
防 80112CAC 0023 (60)
早 80112CAE 0031 (25)
贤 80112CB0 001E (30)
All Skill
801135C8 FFFF
801135CA FFFF
801135CC FFFF
801135CE FFFF
801135B0 0FFF

幻想大陆战记

道具
800ADD40 6363
800ADD42 6363
800ADD44 6363
800ADD46 6363
800ADD48 6363
800ADD50 6363

再见宇宙战舰大和号

波动炮不灭
D0104FB6 0064
80104FB6 0060
能量快速恢复
D011BF10 0002
8011BF10 0001
HP不灭
D0122F72 0064
80122F72 0060
D012767A 0044
8012767A 0040
耐久度不灭
D0127626 0043
80127626 0043
D0122F22 0043
80122F22 0040

勇气传说2

图片的选项全开

B03D0001 00000000
301F7C44 00FF
B0160001 00000000
301F7C90 00FF
301F7C85 00FF

拥有所有机体C

B0A0003C 00000000
30010015 0001
CP5535
801B01EC FFFF

直升等级99

D003E41C 0003
8003E41C 0001

无限移动

002FF9C 0001
8002FF9C 0000
GUT`S MAX
D0026250 0002
80026250 0001
EP不减 p
D003BA4E 014B
8003BA4E 0140
D00253B6 0109
800253B6 0100

一击必杀

D003C754 0002
8003C754 0001
D003C776 0109
8003C776 0108

共和国物语

(Wolrd Neverisland)
Money
801ADBAE270F

快打旋风

MARSTER CODE
F6000924 FFFF
B6002800 0000

超强能力

3605DD5D 0001
3605E165 0001

能量无限

3605DD1F 0090
3605E127 0090

超强等级

16066E92 1F05
16066E94 0505

最高能力

16066EAE 1FFF
16066EB2 1FFF

超高POWER

36066EB6 0004

JACKY CHAN

自动补血

D0128FB4 0000
80128FB4 00C8

巫术～DIMGUIL

金钱不减

D00BD0FC 1823 800BD0EF 0060

按选择钮加L1创造人物Bonus增99(创造完后要将Bonus变为0成能存档)

D0007572 FBFE 30079985 0063

按选择钮加L2创造人物Bonus减00

D0007572 FEFE 30079985 0000

第一人经验值

8007DA18 E0FF 8007DA1A 05F5

第二人经验值

8007DAE8 E0FF 8007DAEA 05F5

第三人经验值

8007DBB8 E0FF 8007DBBA 05F5

第四人经验值

8007DC88 E0FF 8007DC8A 05F5

第五人经验值

8007DD58 E0FF 8007DD5A 05F5

第六人经验值

8007DE28 E0FF 8007DE2A 05F5

第七人经验值

8007DEF8 E0FF 8007DEFA 05F5

第八人经验值

8007DFC8 E0FF 8007DFCA 05F5

---

vagant Story ver usa

Speed Code D001F8BC FFE9
8001FE8C 0001
2Playtime 00:00:00D004267E 0062
80042682 ACA0
3 Hp Max D0008528 0000
8011F258 03E7
4 Hp Large D0008528 0000
8011F25A 03E7
5 Mp Max D0008528 0000
8011F25C 03E7
6 Mp Large D0008528 0000
8011F25E 03E7
7 Alway Risk Zero D0008528 0000
8011F260 0000

密林探宝

金钱

800FE708 423F
800FE70A 000F

木材

800FE70C 423F
800FE70E 000F

食物

800FE710 423F
800FE712 000F

人偶情缘2

日期:xx=00(6/20)~1e(7/30)

8006f324 00xx

金钱

8006f364 86a0
8006f366 0001

KIZUNA现在值

8006f338 00yy

总PLAY时间:1分=60h

8006f0a4 zzzz
8006f0a6 zzzz

完成全部角色

8006f0a8 07ff

CG

8006f0aa 007f
8006f0b4 fc06
8006f0b6 ffff
8006f0b8 ffff
8006f0ba ffff
8006f0bc ffff
8006f0be ffff
8006f0c0 c07f
8006f0c2 fe0f
8006f0c4 007f

事件

8006f0c8 ff00
8006f0ca ffff
8006f0cc ffff
8006f0ce ffff
8006f0d0 ffff
8006f0d2 ffff
8006f0d4 ffff
8006f0d6 ffff
8006f0d8 feff
8006f0da ffff
8006f0dc ffff
3006f0de 00ff

想见你

your smiles in my heart

开始前按住R1

所持金

D00CB3F0 0008
800CFEF8 3E58
D00CB3F0 0008
800CFEFA 000F

全体能力UP

D00CB3F0 0008
80060506 014A

俺想い UP

D00CB3F0 0008
80139EAC 0064

友好度UP

D00CB3F0 0008
8004BFDA 01CE

气度

D00CB3F0 0008
8004C6EA 0339

约会时按R2键

むーど MAX

D00CB3F0 0002
8015F188 00FF
D00CB3F0 0002
8015F18A 2410

满足MAX

D00CB3F0 0002
8015E9A0 00FF
D00CB3F0 0002
8015E9A2 2409

以最强状态通关

二宫千菜

D00CB3F0 0008
300CFF69 00B5

二宫麻子

D00CB3F0 0008
300CFFD9 00B5

蓝原

D00CB3F0 0008
300D0049 00B5

神城绚

D00CB3F0 0008
300D00B9 00B5

早濑铃子

D00CB3F0 0008
300D0129 00B5

▮崎百合华

D00CB3F0 0008
300D0199 00B5

入江理沙

D00CB3F0 0008
300D0209 00B5

柳原 霞

D00CB3F0 0008
300D0279 00B5

大野若菜

D00CB3F0 0008
300D02E9 00B5

远藤加奈子

D00CB3F0 0008
300D0359 00B5

楠木

D00CB3F0 0008
300D03C9 00B5

星野映美

D00CB3F0 0008
300D0439 00B5

町田松子

D00CB3F0 0008
300D0589 00B5

玛丽

D00CB3F0 0008
300D05F9 00B5

夏色剑术小町

不遇敌(事件,练习除外)

D00208DA 2463
800208D8 0000

练习时疲劳度为0

D0047CB0 2821
80047CB2 0000

CG模式

800CE868 FFFF
800CE86A FFFF
800CE86C FFFF
800CE86E FFFF
800CE870 FFFF
800CE872 FFFF

梦幻总动员 6

封面制作中

梦幻总动员 6

系列化丛书 完全改版!

本书内容豪华，128页全彩，图片精美，并附赠大型拉页海报，大量动漫专题文章精彩绝伦!

另随书附赠精美 VCD

欢迎邮购

★邮购地址:北京市清河邮局 062 信箱 邮购部(收)
★邮编:100085
★咨询电话:010－62924382
(注:邮购以上书目者,请每本书另加 2 元邮费。因现存数量有限,欲购从速!)

下期预告

BANPERSTO 公司的 SRW 系列的最新作《超级机器人大战 α》完全攻略,《勇气传说 2》完全流程攻略等。

下月同一时间推出,敬请期待

邮购			
	梦幻总动员(1、2) 每本定价:12.50 元	梦幻总动员(3、4、5) 每本定价:15.00 元	电子游戏典藏本(96、97) 定价:22 元 每本优惠价:15 元
	电子游戏广场(13、14、15、16、17) 每本定价:10 元	电子游戏广场合订本上、下 每本定价:29.8 元	偶像时尚 定价:9.80 元

欢迎邮购

★邮购地址:北京市清河邮局 062 信箱 邮购部(收)
★邮编:100085 ★咨询电话:010－62924382
(注:邮购以上书目者,请每本书另加 2 元邮费。因现存数量有限,欲购从速!)


WIZARDRY
~ DIMGUIL ~
巫术



ISBN 7-5374-0230-2

9 787537 402309 >

ISBN7－5374－0230－2/G・44

定价：10.00 元